Ce document est conçu pour être imprimé en recto-verso à partir de la page qui suit.

Pour une lecture sur écran, ce document contient des liens hypertextes. Ainsi, on peut aller :

- à la présentation du traité.
- au traité, le livre des leçons.
- à la table des figures.
- ou au sommaire du traité situé en toute fin, qui contient de nombreux liens hypertextes. Il est atteignable en cliquant sur les épées.




Le livre
des leçons
Pedro de Heredia

Livre des leçons

attribué à

Pedro de Heredia

Édition « de travail » – il existe une édition « scientifique », sans modernisation du texte.
Transcription originale : Olivier Dupuis, Lionel Lauvernay, Philippe Errard, Didier de Grenier.
Modernisation du texte : Lionel Lauvernay.
Planches et dessins : Lionel Lauvernay.
Commentaires et présentation : Lionel Lauvernay.

Remerciements à Steve Hick pour ses informations concernant le traité.

Ce document est conçu pour être imprimé en recto verso.

Présentation

Les manuscrits

La présente édition du traité d'escrime attribué à Pedro de Heredia se fonde sur trois manuscrits différents.

● Le livre des leçons est un manuscrit conservé à RL Scott Library du musée de Glasgow sous la cote MS E.1939.65.360. Il consiste en un ouvrage relié de 210 pages manuscrites. Les quatre premières pages correspondent à un sommaire ; les suivantes correspondent au texte du traité, sachant qu'il manque manifestement un à deux feuillets au début.

● Cinquante quatre planches sont conservées dans un second ouvrage, également à la RL Scott Library de Glasgow, sous la cote E.1939.65.359. Ces aquarelles accompagnées d'un texte mentionne le livre des leçons. L'ordre des planches correspond à la progression du traité.

● Soixante et onze planches sont conservées à la bibliothèque nationale de Suède sous la cote X 911, reliées dans un ouvrage de 42x27cm. Ces aquarelles sont plus nombreuses que celles de la Scott Collection, mais restent globalement semblables, se référant explicitement dans le texte accompagnant chacune des planches, au livre des leçons. L'ordre des planches ne correspond cependant pas au livre des leçons : la numérotation manuscrite rajoutée dans le coin supérieur gauche, si elle ne tient pas tout à fait du hasard, n'est cependant pas rigoureuse.

On estime que ces manuscrits datent du début du 17ème siècle.

Dans sa bibliographie sur l'escrime, Enrique Leguina en 1904 nomme le présent traité : « Traité des armes ». Le titre de « livre des leçons » ici attribué est un choix d'édition, c'est celui qui est utilisé dans les planches pour se référer au traité.

L'auteur

Le livre des leçons est attribué à Pedro de Heredia (qui n'est pas le conquistador du 16ème siècle, son homonyme). Cette attribution peut être légitimement contestée, puisqu'aucune mention de l'auteur n'est faite nulle part. Les quelques pages manquantes au début du manuscrit du traité correspondent à un « Discours aux lecteurs » ; peut-être auraient-elles permis de connaître ce nom, ou alors au moins, auraient-elles fourni quelques indications sur sa personne ? Il est également à remarquer que quatre lignes au début du traité, ont été soigneusement biffées, les rendant illisibles ; peut-être contenaient-elles des indications intéressantes.

Il y a tout lieu de penser que le nom de l'auteur ou des indications le concernant ont été volontairement occultés.

L'attribution à Pedro de Heredia vient d'une note associée au manuscrit : « *Don Pedro de Hérédia. Manuscrit sur papier vers 1600. Traité des Armes par Don Pedro de Hérédia, Capitaine de Cavalerie, Membre du Conseil du Jeune Roi d'Espagne, et Gouverneur, pour Sa*

Majesté, de la Ville de Léan, en Brabant. ... Vente Deman, à Bruxelles (25 Juin 1900) ». Encore une fois, aucun document d'époque ne prouve que l'auteur soit bien Pedro de Heredia, et cette origine demeure incertaine.

Pedro de Heredia était un espagnol servant le roi d'Espagne au début du 17ème siècle. Il se serait marié en 1618 et aurait poursuivi sa carrière militaire aux Pays-Bas. Dans les années 1630, il est mentionné comme étant capitaine d'une compagnie de cuirassiers (à cheval). Il aurait été gouverneur, jusqu'en 1648, de Leau, ville flamande de Belgique se nommant aujourd'hui Zoutleeuw.

La langue utilisée dans ce traité ne plaide pas pour un auteur d'origine espagnole. Toutefois, la Flandre, où Heredia aurait œuvré, reste une zone où la langue française était notablement utilisée. De même, les calligraphies utilisées sous les planches correspondraient à celle des maîtres flamands du 17ème siècle.

Dans le livre des leçons, l'auteur, dans une rare référence à sa personne, écrit : « *les principes ou simples leçons que j'ai accoutumé de donner pour instruction aux jeunes écoliers.* ». Il apparaît douteux, compte tenu de ses fonctions, que Heredia ait donné des leçons d'escrime.

Il est souhaitable d'étudier l'escrime qui est présentée pour vérifier si elle peut être rattachée à l'école espagnole.

Une école pour le traité

L'auteur présumé étant espagnol, l'idée de rattacher ce traité à l'école espagnole vient naturellement.

L'école espagnole de l'époque moderne est celle de la verdadera destreza. La verdadera destreza de las armas signifie la vraie dextérité des armes. Son fondateur est Jerónimo Sánchez de Carranza (†1600, gouverneur du Honduras) qui a publié sa « *philosophie des armes* » en 1569. Il a été suivi par Luis Pacheco de Narváez (1570-1640). Narváez a poursuivi l'œuvre de Carranza au travers de multiples ouvrages, en commençant par reprendre ses théories, puis en tentant de le dépasser. Au fur et à mesure des années, l'admiration posthume de Narváez pour Carranza s'est muée en une franche hostilité.

L'école espagnole de la verdadera destreza est le fait de letrados, c'est-à-dire de lettrés qui produisent de volumineux traités mélangeant l'escrime avec de multiples considérations philosophiques. Inspirée par la Renaissance, l'école de la verdadera destreza cherche la vérité du monde dans les mathématiques : l'escrime se doit d'être gouvernée par les règles de la géométrie (Camillo Agrippa, italien, a été l'un des premiers à adopter cette approche en 1553). Ainsi, les auteurs de la verdadera destreza multiplient les schémas à base de cercles, constellés de points de références à partir desquels se forment des angles mortels : l'un des plus remarquables traités de cette école est celui de Girard Thibault d'Anvers (1628), apprécié des lecteurs francophones. Ces théories pourraient paraître abracadabrantes et bien trop abstraites… ce serait vite oublier que les escrimeurs espagnols ont toujours tenu leur redoutable réputation.

Si le livre des leçons s'ouvre bien sur deux cercles, il n'est incontestablement pas un traité à rattacher à l'école de la verdadera destreza. On ne retrouve pas ces escrimeurs à la pose hiératique, soigneusement positionnés pour former l'angle décisif. Les concepts utilisés ne semblent pas être ceux de l'école de la verdadera destreza. Au contraire, on

retrouve des termes d'origine italienne : ainsi, brocade (de l'italien imbroccata), estocade (de l'italien stoccata), caver (de l'italien cavare), gagner (de l'italien guadagnare).

Pourtant, il est des références claires à l'escrime espagnole. On trouve le terme de garatouçe (de l'espagnol garatusa) et gannance (de l'espagnol ganancia). De même, alors qu'en français, comme en italien, on privilégie le terme poignard (en italien pugnale), le livre des leçons lui préfère le mot dague, usité en espagnol (daga).

La lecture du livre des leçons révèle aussi une expression intéressante : une dizaine de folios se réfère au « *jeu mathématique* » où « *le bras et l'épée ennemie est toujours étendu en droite ligne* ». Le rapprochement avec la verdadera destreza est évident. Mais il ne s'agit pas tant d'enseigner le jeu mathématique que de s'y opposer. Le livre des leçons n'appartient pas à la verdadera destreza.

La vérité semble être révélée par les deux termes espagnols utilisés : garatouçe et gannance. Ces termes ne sont pas des termes de l'école de la verdadera destreza mais de l'escrime dite commune. Effectivement, avant la fondation de la verdadera destreza par Carranza à la fin du 16ème existait déjà une école espagnole. Cependant, celle-ci n'a pas produit de traités qui nous soient demeurés : ainsi, sont perdus les traités de Jaime Pons (1474), Pedro de la Torre (1474), ou de Francisco Román (1532).

Par contre, les auteurs de la verdadera destreza ont abondamment critiqué ce qu'ils considéraient comme l'école précédente et concurrente, nous en fournissant une image déformée. La dénomination qu'ils utilisent reflète leur mépris : escrime vulgaire ou commune (sous entendu pour le commun). Pour la décrire, il la résume en une suite de « truc » (treta en espagnol), qui, sous-entendu, ne formeraient pas vraiment un tout cohérent. On peut se référer à l'ouvrage de Manuel Cruzado y Peralta, « *Las tretas de la vulgar y comun esgrima* » (1702), reprenant et approfondissant les critiques de Narvaez ; on y retrouve l'explication de la garatouçe et de la gannance. La garatouçe y est présentée comme un « truc » assez complexe en neuf phases ; encore une fois, les contempteurs de l'escrime commune ne sont pas les mieux placées pour nous en donner une juste image.

La réalité de l'escrime commune est dure à saisir. Toutefois, on considère qu'elle devait être proche et inspirée des autres escrimes européennes, notamment l'italienne.

Le livre des leçons appartient probablement à l'école de l'escrime commune, et c'est à ce titre peut-être l'unique traité qui nous reste, qui puisse ainsi être rattaché à cette école.



Dans le siècle qui suit celui du livre des leçons, le maître d'arme Guillaume Danet en 1766 tente de fournir les clefs du combat contre un escrimeur espagnol ; ce qui prouve les craintes que ceux-ci continuent à provoquer.

Note sur la modernisation du traité

Le texte proposé dans la présente édition est un texte modernisé et structuré. L'édition « scientifique » doit donc être considérée comme la référence à laquelle il faut se reporter en cas de doute.

La structure du traité est « plate ». Ainsi, les titres proposés ne distinguent pas de niveaux de structure ; le plan du sommaire est donc une suite de titre de niveau égal. Or, il existe pourtant des structures de niveaux différents : par exemple, le traité est à diviser en trois parties : l'introduction, l'épée seule, l'épée et dague. Dans cette dernière partie, on distingue plusieurs titres qui traitent du long jeu, plusieurs autres du temps, etc…

Nous proposons donc une structuration, un plan, censés faciliter le repérage et la lecture en parties, chapitres, sections. Les articles existent dans le traité, même si le terme n'est utilisé que dans les planches.

Les épées en bord de page contiennent un lien hypertexte conduisant au sommaire.

Concernant la modernisation du texte, c'est d'abord l'orthographe qui a été modernisée, en adoptant les graphies actuelles. La ponctuation a été également revue, notamment en adjoignant de nombreux « ; » pour raccourcir les propos.

Une modernisation un peu plus lourde a été effectuée et elle est indiquée par une couleur du texte (■). Elle consiste en :

- des rajouts de mot : en particulier des pronoms ou articles : vous, le, il…
- des déplacements et inversions de mots (par exemple, dans, « venant l'ennemi », « voulant l'ennemi », « étant l'ennemi », « ayant l'ennemi », le participe présent a été placé après le nom).
- Modification de mots au-delà de la simple modernisation. Il s'agit parfois de conjuguer un verbe au présent plutôt qu'au subjonctif. Pour le reste, une liste indicative suit :

stramaçon : estramaçon
à renvers : à l'envers
où que : où
mouve :meuve
pour de là : par là
longer : allonger
comme : comment
icelle : celle-ci (ou est supprimé parfois)
ascelle : à celle-là
icellui : celle-ci
icelui : celui-ci
assujetter : assujettir
voltiger : volter
mitan : milieu

tumber : tomber
Vous avertissant : soyez averti
ne soit que : sauf si
quant et quand : en même temps
jusques : jusqu'à
convenir : qu'il convient.
pour être : étant
en aire : en l'air
Ce que voulant : celui-ci voulant
l'opposite : l'opposé
ne soit : sauf si
eslargé : élargi
en terre : à terre
levation : élévation

que c'est : qu'est-ce
schiver : esquiver (l'étymologie d'esquiver est l'italien schivare)
les « il » indéterminés : on
grapper : agripper
oires : quoique
en la manière : selon la manière
partir : répartir
du tout : tout
en contre ou encontre : à l'encontre
au guet : aux aguets

Note sur les dessins

Présentation générale

La version de référence pour effectuer les dessins a été celle de Suède, qui est la plus complète. Les attitudes corporelles générales ont été respectées. Une attention particulière a été portée sur la position des mains et sur le croisement des lames.

Les planches sont numérotées selon un ordre différent des documents originaux. Cette numérotation se fait dans leur ordre d'apparition dans la présente édition, par l'indication « *Figure x* » ; en cliquant sur l'image, on est conduit à la table des figures. Dans le corps du traité, il est renvoyé aux planches par l'indication de type « *(Figure x)* » : il s'agit d'un lien hypertexte amenant directement à la planche.

Sous le dessin, un ensemble d'indications a été ajouté, expliquées ci-dessous.

Lien entre texte du traité et légendes des planches

Les légendes des planches originales contiennent, dans leur très grande majorité, un renvoi précis au texte du traité, en indiquant un numéro de folio et un numéro d'article. Ce dernier point présente une difficulté particulière, car dans la plupart de cas, la planche et sa légende ne correspondent pas, précisément, au texte de l'article auquel ils renvoient. On pourrait craindre que les renvois des légendes des planches se fondent à un autre manuscrit du livre des leçons ; cependant, si les articles visés ne semblent pas correspondre quant au texte, les numéros de folios et d'article existent bien, les articles sont rigoureusement présent dans les folios indiqués, et le sujet abordés par la planche est bien le même que celui du folio : l'hypothèse d'un autre manuscrit n'est donc sujette à caution. Il existe ainsi de nombreux doutes, et la solution retenue pour la présente édition est celle de la prudence, afin d'éviter d'induire le lecteur en erreur.

Ainsi, les numéros de folio et d'article sont supprimés des planches ici proposées. Les planches sont placées à la fin de la section ou du chapitre auxquelles elles appartiennent, puisqu'il n'y a pas hésitation sur ce point. Le numéro de figure est annoncé dans le texte du traité dans le titre général si l'article visé n'est pas identifié (le plus souvent), ou après l'article, si ce dernier paraît bien correspondre.

Légendes des planches

Les légendes des planches placées sous les dessins originaux ont été modernisées, avec des indications des modernisations les plus notables par une couleur (■).

Quand, dans le texte, il est possible de situer si l'escrimeur dont il est fait mention se situe à gauche ou de droite ; cela est indiqué par les signes suivant : ➲ ⊂.

Les légendes des planches se terminent toujours par le mot « ci-dessus », qui est un lien hypertexte vers le texte correspondant dans le corps du traité.

Convention sur le croisement des armes.

Pour l'observateur, il est important de comprendre la profondeur respective des armes lorsqu'elles se croisent. Cela est indiqué par un schéma, dont voici deux exemples.

Signifie que l'épée de droite, en blanc, est au premier plan, l'épée de gauche, en noir, est au second plan.

Signifie que la dague de droite, en blanc, est au premier plan, l'épée de gauche, en noir, est au second plan.

Position des mains

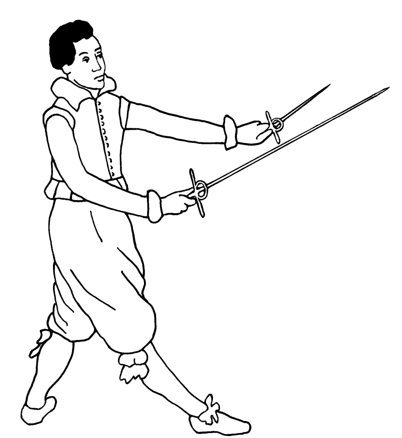
Dans la mesure où une main est en préhension ou en opposition, sa position fait l'objet d'une indication précise à partir d'un système de numérotation et d'un schéma.

Les positions des mains sont numérotées de 1 à 8. La position 1 correspond à un pouce placé en bas, avec la paume dirigée vers l'extérieur. La préhension 2 est obtenue en tournant d'un quart la main, le pouce se dirigeant vers l'intérieur. Les positions suivantes sont obtenues en continuant de tourner par quart dans le même sens.

Pour une main droite, la numérotation (en noir) correspond à :
(la position du numéro correspond à celle du pouce)

Pour une main gauche, la numérotation (en blanc) correspond à :
(la position du numéro correspond à celle du pouce)

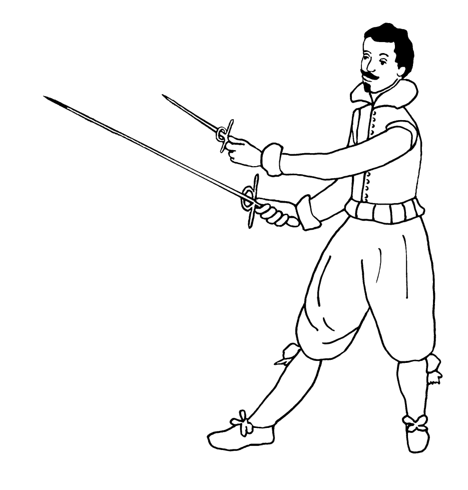
Pour un escrimeur situé à gauche de la planche pour l'observateur, on obtient les schémas possibles suivants :



Main gauche	Main droite
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8

Pour un escrimeur situé à droite de la planche pour l'observateur, on obtient les schémas possibles suivants :

Main gauche	Main droite
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8



Indication de la provenance

Dans la mesure où le dessin figure dans la version de Suède et de Glasgow, cela a été indiqué par le signe suivant : **SG**.

Si le dessin ne figure que dans la version de Suède : **S**.

Si le dessin ne figure que dans la version de Glasgow : **G**.

Notes de bas de planches

Des notes en couleur sont ajoutées en dernier lieu, pour mentionner notamment les variantes entre les versions de Suède et celle de Glasgow.

Lorsqu'un escrimeur place son index au-dessus du quillon de l'épée, cela a été indiqué en se référant à la préhension 2 (définie ci-après).

A noter ! Une main en supination est dite en « main en estocade » dans le traité, et une main en pronation est dite « main en brocade », cela de manière vague. Si certaines gardes ou certaines attaques laissent présager une main dans une certaine position (par exemple pronation en seconde), dans les planches, il est manifeste que ce lien n'est jamais aussi clair qu'on voudrait bien le penser.

Analyse des planches et du traité

Calligraphies

Le livre des leçons en sa partie traité est écrit, pour le texte courant, avec une cursive de chancellerie, assez classique à l'époque.

Les titres du traité sont calligraphiés de manière semblable avec des caractères plus gros au tout début. Par la suite et assez vite, la calligraphie de ces titres change, et n'est pas identifiée.

Dans les planches, tant dans la version de Suède que celle de Glasgow (avec une petite variante), la calligraphie semble correspondre à celle des maîtres flamands du 17ème siècle.

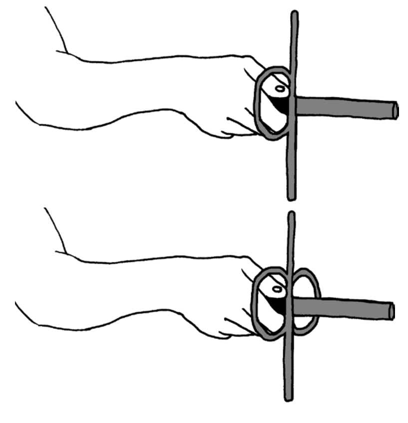
Costumes



Les aquarelles représentent des personnages costumés selon la mode du début du 17ème siècle. Ils sont tête nue. Leurs vêtements sont assez colorés : ils portent un grand col blanc, un pourpoint à épaulette, une culotte, des chausses tenues par des jarretières, et des chaussures à ruban.

(Détail ci-contre, tiré des planches conservées à la bibliothèque nationale de Suède).

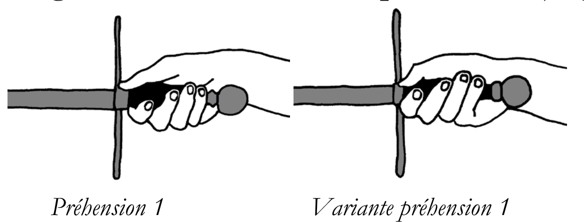
Épée et préhension de l'épée



L'épée est pourvue d'un anneau qui est située du côté du dos de la main, dans un plan perpendiculaire.

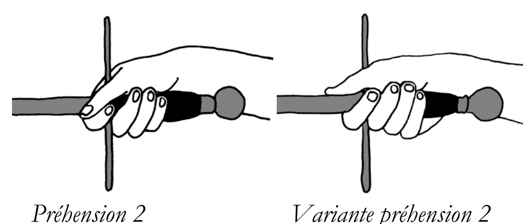
Dans la version de Glasgow, les anneaux sont parfois doubles, symétriques l'un de l'autre par rapport à la lame.

La préhension de l'épée est en général toujours la même, les doigts ne passant pas le quillon. Il peut y avoir une légère variation index et pouce se rejoignant.



Préhension 1 *Variante préhension 1*

Parfois, dans quelques planches, index et pouce se rejoignent derrière les quillons. Cela est indiqué sous le nom de préhension 2. Une variante consiste à placer le pouce le long de la lame.



Préhension 2 *Variante préhension 2*

Glossaire des termes techniques

Le livre des leçons proposent un glossaire à la fin de sa partie introductive. Cependant, celui-ci est assez insuffisant, et il contient parfois des notions inutiles, car elles ne sont jamais utilisées (tel revers rond, ou encore tailler)

Les déplacements des pieds

Démarcher et démarches (desmarcher) : il s'agit de déplacement du corps en marchant en avant ou en arrière selon quatre modalités : passagier, volter, traverser, et suivre de droite ligne.

Passagier : le livre des leçons définit ainsi « se remuer toujours sans toutefois varier d'intention ». Il décrit quatre manières de passagier.

Volter (parfois **voltiger**) : selon le livre de leçon « aller ou tourner vers la partie qu'on veut offenser soit en dedans ou dehors ». Parfois, cela s'applique simplement à la rotation de la main.

Traverser : aller de côté, plutôt qu'en ligne droite.

Suivre de **droite ligne** : marcher en avant, par le chemin le plus direct, sans s'égarer sur les côtés.

Passer et passade : passer le pied gauche en avant (pour un droitier) et ainsi croiser les jambes.

Remettre ou **retourner** ou **retirer** : se remettre en garde en reculant.

Mesure : distance entre les deux adversaires. Elle peut être juste (ne pouvoir toucher l'autre de sa pointe qu'après un pas), courte (pouvoir toucher l'autre en allongeant le bras), ou longue (ne pouvoir toucher l'autre de sa pointe qu'après plus d'un pas).

Pied ferme : action réalisée sans déplacement des pieds. A opposer sans doute à l'expression « à pied levé ».

Pied levé : début du déplacement des pieds.

Battement du pied : attaque faite en levant le pied avant, mais en poursuivant en battant le sol en ramenant le pied à son emplacement initial, sans déplacement.

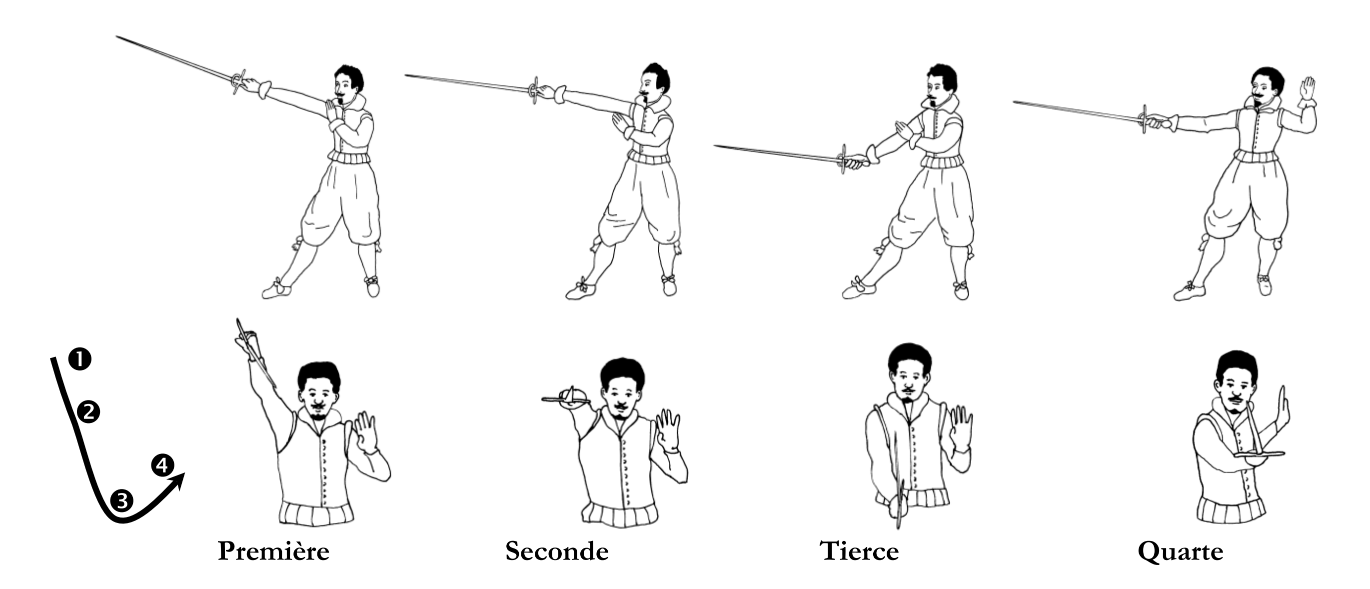
Chasser ou chassement : pas chassé, le pied arrière « chassant » le pied de devant pour avancer.

Empiètage : technique pour gagner du terrain.

Forlonger : désigne ce qu'on appelle aujourd'hui la fente. Se forlonger est déconseillé et n'est jamais proposé dans le livre des leçons.

Des gardes, des positions de corps et de l'arme

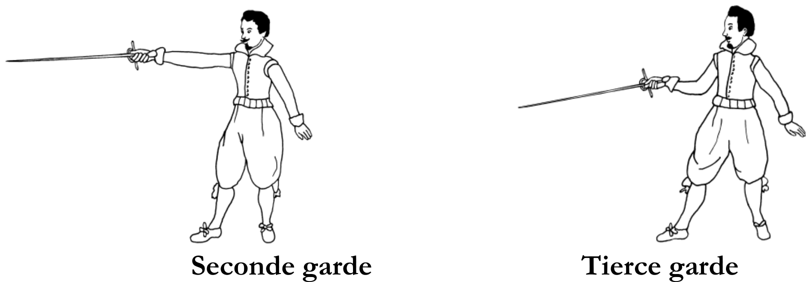
Gardes : Elles correspondent tant dans leur nombre, leur numérotation que par leur forme à celles de Camillo Aggripa. Plus que la position de la main (plus ou moins en pronation ou en supination), ce qui les détermine est la hauteur de la main par rapport à l'épaule et la latéralité de cette main par rapport à l'épaule droite.



Première **Seconde** **Tierce** **Quarte**

Contregarde : garde à opposer à une autre garde, afin de fermer la ligne directe d'attaque.

Jeu de mathématique : Très probablement, il s'agit du jeu utilisé par l'école de la verdadera destreza. Contrairement aux gardes du reste du livre des leçons, les gardes du jeu de mathématique montrent que ceux qui l'utilisent n'entendent pas faire usage de la main libre.



Seconde garde **Tierce garde**

En présence : position de l'épée et du corps dirigés vers l'ennemi.

Ouverture : zone découverte qui n'est pas protégée par une arme de l'adversaire.

Fort : partie de la lame la plus proche de la garde.

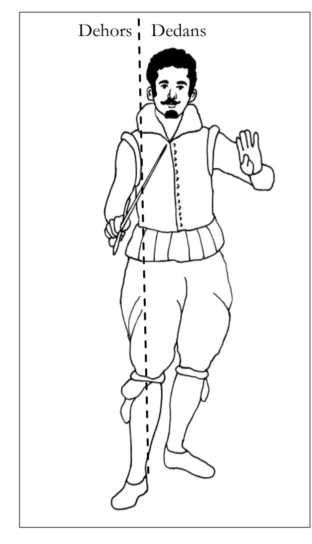
Faible : partie de la lame la plus proche de la pointe.

Droit fil : partie tranchante de l'arme située en regard de l'adversaire.

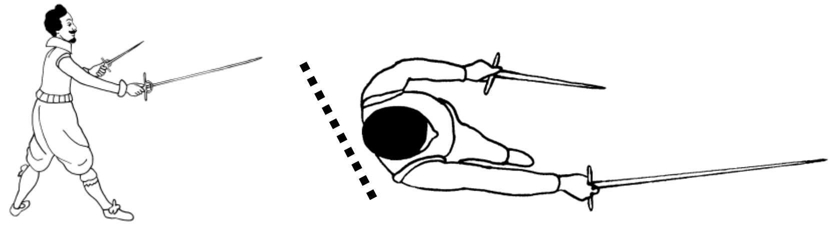
Faux fil : partie tranchante de l'arme située en regard du corps.

Dedans : zone du corps occupant la droite de l'arme lorsqu'on regarde un escrimeur droitier de face.

Dehors : zone du corps occupant la gauche de l'arme lorsqu'on regarde un escrimeur droitier de face.



Long jeu : Position de garde avec épée et dague, où la dague est placée au niveau de la garde de l'épée.



Court jeu : Position de garde avec épée et dague, où la dague est placée en avant, la garde de l'épée restant proche de la hanche. Cette position provoque une inversion de la ligne des épaules.



Des Attaques

Férir : frapper, littéralement donner avec son fer dans l'adversaire. Le terme demeure en français moderne dans l'expression « sans coup férir ».

Botte : coup de pointe, correspondant à une estocade ou à une brocade.

Tirer : lancer une attaque d'estoc ou de taille.

Lâcher le coup : donner le coup de taille (exclusivement)

Brocade : coup donné avec la main en pronation. Par extension, position de la main en pronation.

Estocade : coup donné avec la main en supination. Par extension, position de la main en supination.

Cortelade : coup de taille partant de droite allant à gauche, pour celui qui le réalise. En italien, il s'agit du mandritto, en français du maindroit (voir Henri de Saint-Didier). Le livre des leçons utilise dans son glossaire le terme de « main droite » dans ce sens. L'origine du mot « cortelade », différent de ses équivalents italien ou français, est incertaine. En espagnol, on remarque que le verbe cortar signifie couper ou tailler, mais n'est pas vraiment utilisé comme terme d'escrime. En brescian, une cortelada correspond à un coup de couteau.

Revers : coup de taille partant de la gauche pour aller à droite, pour celui qui le réalise.

Quarter : tirer avec la position de quarte en dedans.

Estramaçon : coup de taille qui s'abat lourdement, et donc plutôt vertical de haut en bas. Le terme vient de l'italien « stramazzare », tomber lourdement.

Riposter ou riposte : attaque réalisée après l'attaque de l'adversaire, mais sans impliquer comme en escrime moderne, une parade préalable.

Des actions sur le fer adverse

Gannance ou gagner : voir sujétion ou assujettissement de l'épée. C'est un emprunt à l'escrime commune espagnol : ganancia. Le terme traduit de manière moderne par « gain » le verbe « gagner » et correspond en escrime italienne à « guadagnare ». Il

s'agit donc de gagner le fer adverse, c'est-à-dire en prendre le contrôle de sa lame par une pression ou une opposition appropriée avec sa propre épée.

Couvrir : entrer en contact de sa lame avec la lame adverse (engager en escrime moderne). Parfois rejoint la notion d'assujettissement.

Assujettir et **assujettissement** (ou gannance) : entrer en contact de son épée avec la lame adverse pour la contrôler lors d'une attaque.

Charger : synonyme d'assujettir.

Presser : synonyme d'assujettir.

Forcer : synonyme d'assujettir.

Couper : passer sa pointe par-dessus celle de l'adversaire.

Tourner : tourner sa pointe autour de celle de l'adversaire.

Battre ou battement : coup bref sur le fer adverse.

Garatouçe : c'est un désarmement réalisé en frappant la lame adverse, le mot venant de l'escrime commune espagnol - garatusa. Les contempteurs de l'escrime commune la décrivent comme un coup décomposable en neuf mouvements, ce qui paraît excessivement compliqué et ne correspond pas à ce que le livre des leçons propose.

Secouer : consiste à écarter la lame adverse avec sa main libre.

Lier ou liement : consiste à amener la garde de son épée contre celle de l'adversaire pour paralyser son arme, éventuellement contre le corps.

Parer : écarter des on fer la lame adverse sur l'attaque ennemie.

Du mouvement de sa pointe

Forcourir : s'égarer. Il s'agit de provoquer un mouvement de l'épée adverse pour que celle-ci se retrouve en un médiocre endroit.

Fleureter : suite de mouvements de la pointe pour égarer l'adversaire. Dans le langage du 16ème siècle, le mot signifie « voler de fleur en fleur » (à ne par confondre avec le flirter venant de l'anglais). Cette utilisation à l'escrime pourrait permettre de fournir une étymologie au mot fleuret. En effet, le fleuret est une arme d'étude particulièrement légère, qui permet justement de « fleureter », c'est-à-dire déplacer rapidement la pointe de lieu à un autre.

Caver : enlever sa pointe et la changer de côté (haut, bas, droite, gauche) lors d'une attaque de l'adversaire sur celle-ci. Dans le livre des leçons, caver ne fait lors d'une attaque de l'adversaire par estoc, ou lors d'une tentative d'assujettissement de sa part, ou encore lors d'une de ses parades. Vient de l'italien cavare : tirer afin d'ôter, d'enlever (pour éviter une prise de contrôle).

Changer : consiste à changer la position de sa pointe par rapport à celle de l'adversaire, sans attaquer.

Contrechanger : consiste à changer en réaction à un changement de l'adversaire.

Cueillir ou recueillir : ramener en arrière, soit les pieds, soit la pointe de l'arme.

Crever ou **crèvement** : contraindre l'ennemi à changer de garde.

Des autres termes

Temps : temps élémentaire permettant de toucher son adversaire à partir d'un simple mouvement de l'épée ou de pieds ou du corps.

Contretemps : contre-attaque en gagnant sur le temps d'attaque de l'adversaire.
Écarté : il s'agit d'une esquive du corps sur le côté, suivi d'une attaque de pied ferme en quarte. En escrime italienne, ce coup se nomme in quartata. Déconseillé.
Schiver ou esquiver : il s'agit d'ôter le corps de l'emplacement que vise l'ennemi lors de sa botte.
Appel : « retirer un pas ou bien se découvrir une partie du corps, pour inciter l'ennemi à tirer, afin d'exécuter ce que l'on désire » selon le livre des leçons.

Quelques réflexions

Le style du livre des leçons est assez pauvre, le vocabulaire peu diversifié, il est rythmé par des séquences répétitives, ce qui n'est guère étonnant pour un ouvrage technique (même si certains auteurs ont une plume plus relevée, préférant professer des conseils généraux). Toutefois, il porte excellemment son nom, puisqu'il a vocation à donner des leçons d'escrime. Ainsi, suffit-il, non de se contenter de le lire, mais de se saisir ses armes, puis de pratiquer successivement ses propositions.

Pour celui qui ne l'a pas lu, la meilleure explication est celle-là : le livre des leçons est une suite d'articles ; chacun de ses articles est construit sur des séquences identiques. La première séquence décrit la position de départ, la garde que l'on doit emprunter. La seconde est semblable et concerne l'adversaire. La troisième est le temps de l'offensive, et prescrit de faire ceci ; et en fonction de la réaction de l'adversaire de faire cela. La quatrième rappelle la nécessité de se préserver après l'attaque, par un retour en garde adaptée.

Quant aux techniques que le livre des leçons propose, on dira que tout en conservant une originalité, elles demeurent bien dans une forme de tradition, sans chercher à trancher. Les positions de garde correspondent tout à fait à ce que l'école italienne propose, du moins dans la branche qui incite à conserver le buste plutôt en arrière que penché en avant ; la position des escrimeurs sur les planches semble un peu statique, mais cela peut être lié à la pose des modèles lors de la phase de réalisation des dessins.

Sur le point des déplacements, l'absence de fente est à noter ; le livre des leçons les déconseille explicitement (le terme utilisé est : se forlonger), alors qu'elle commence à cette période à prendre une place prépondérante dans l'escrime italienne. Pour les autres déplacements, peut-être les planches, qui nous font observer les escrimeurs toujours de profil, l'un en face de l'autre, provoquent-elles une erreur de perspective. En effet, le jeu sur les déplacements latéraux est sans doute beaucoup plus important que la simple lecture du texte ou la simple observation des planches pourraient le laisser penser. L'école espagnole de la verdadera destreza a graphiquement innové en utilisant systématiquement des cercles vus du dessus, pour restituer la profondeur qui manque.

Concernant les attaques, le livre des leçons est relativement classique dans ce qu'il propose pour l'utilisation d'une arme de type rapière. L'assujettissement, action sur le fer adverse, est la préparation essentielle aux attaques. Le coup de pointe, l'estoc est clairement privilégié, comme c'est le cas de manière générale de la part des auteurs à partir de cette époque. La cible préférée des coups d'estoc est la poitrine, rarement le

visage : peut-être est-ce une distorsion liée au caractère éducatif du traité, le combat visant plus souvent le visage. Les coups de taille, cortelades et revers, sont plus marginaux mais en aucun cas absents ; les cibles qu'ils visent sont différents et variés : les extrémités, tête, jambes, ou bras. Les coups de taille, avec une arme à lame peu large, sont sans doute trop facilement arrêtés par des habits ou des protections diverses.

Les actions défensives sont également classiques : parade, déplacements (des pieds), esquives.

Le conseil, assez systématique, d'un retour en garde après l'attaque est plus notable. On peut y voir la démonstration que les attaques portées ne sont jamais décisives, qu'elles blessent plutôt qu'elles ne tuent, et qu'il convient de se préserver des réactions de l'adversaire.



Cette eau-forte de 1635 par le célèbre graveur Abraham Bosse, contemporaine du livre des leçons, fixe l'imagerie de l'escrimeur espagnol pour les siècles à venir. Chatouilleux sur le point d'honneur, bravache, volubile, extravagant, et couard. Il est le capitan, le matamore de la Commedia dell'arte.

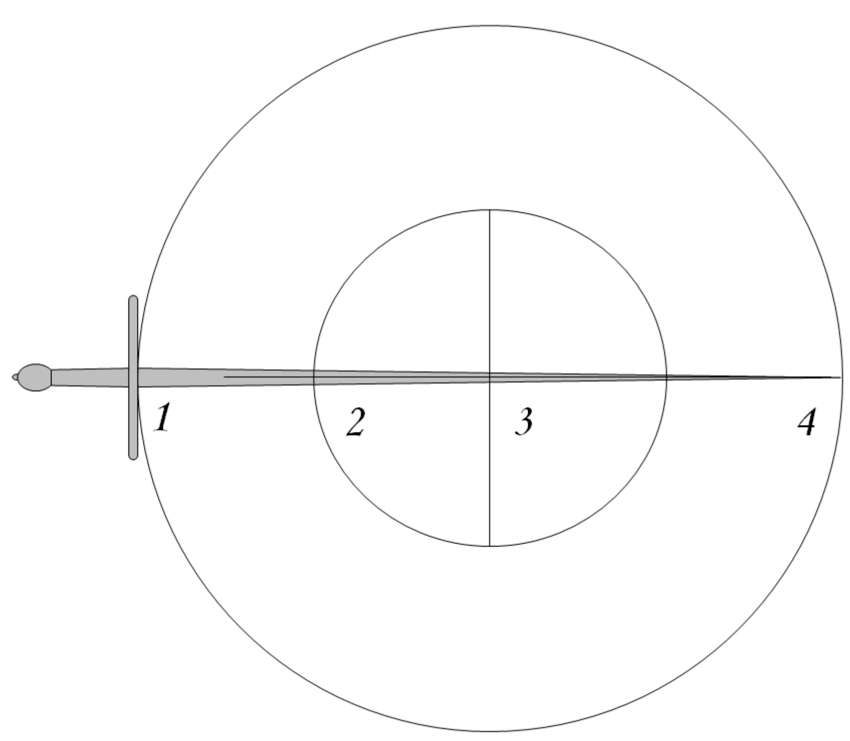
Le livre des leçons

Pedro de Heredia

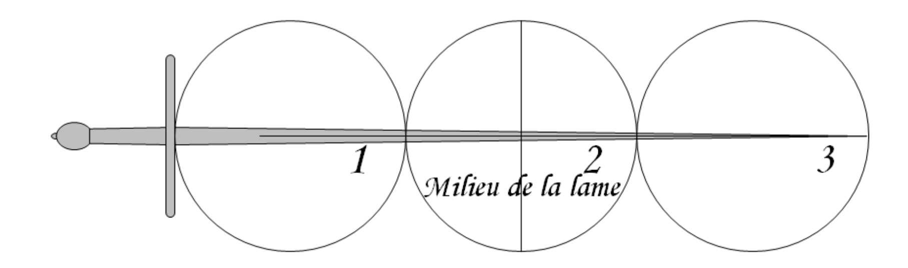
Le sommaire est situé en fin de volume.

PARTIE I.

Discours aux lecteurs



Le fort sera depuis la moitié en arrière pour défense. Et le faible pour offense depuis la pointe jusqu'au milieu.



L'épée se peut aussi répartir en trois comme vous voyez ci-dessus.

Quant aux gardes sur lesquelles je veux arrêter mon fondement, je tiens avec la commune opinion de ceux qui ont fait profession de bien manier les armes, qu'il y a quatre gardes, pour l'ordre qui leur sont consécutivement attribuées ; lesquelles néanmoins se peuvent réduire en deux, joignant la première et seconde en une, et la troisième et quatrième en l'autre.

Disons donc avant de passer outre ce qu'est d'être parfaitement en garde.

Être en garde consiste en deux choses, à savoir : l'accommodement du corps et celui de l'épée.



Section 1 Comment on doit accommoder le corps pour se bien mettre en posture.

Or l'accommodement du corps pour être en garde sera tenant le corps droit avec le côté droit un peu en avant, tournant le côté gauche un peu en arrière, penchant le corps sur la jambe gauche, de laquelle le genou doit être plié ; le bras gauche est levé près du visage comme un demi-cercle, la jambe droite étendue ou un peu pliée, les deux talons vis-à-vis l'un de l'autre ne montrant que le flanc ; vous couvrirez de votre bras droit bien étendu en bas et un peu avancé au dessus de la cuisse droite, la pointe de l'épée regardant au devant de l'épaule droite de l'ennemi un peu plus haute que le fourniment[1], et traversée quelque peu en dedans, propre pour aller de tous côtés à l'épée de l'ennemi. C'est la tierce garde que je tiens comme la plus parfaite, et en laquelle toutes observations de bien tirer se peuvent mieux garder, vu que tout ce qui dérive des autres gardes se peut facilement (au moins en partie) accommoder à celle-là. Toutefois ayant ci-devant parlé de quatre gardes, je les veux expliquer chacune en son lieu, pour montrer qu'il ne se faut arrêter en une seule, car je les tiens toutes bonnes étant bien effectuées ; aussi c'est chose bienséante de se savoir gouverner en toutes gardes selon qu'on peut reconnaître l'inclination de l'ennemi.

Avant que mettre les dites gardes en effet, un bon maître doit enseigner à ses disciples les démarches qu'on appelle passagier, volter, traverser, et suivre de droite ligne avant que leur mettre l'épée en main, pour les rendre plus agile et prompte à tous mouvements, ce qu'ayant compris, il leur donnera l'épée au poing, leur enseignant les gardes qui s'ensuivent desquelles dérivent toutes les autres comme de leur principal élément.

Section 2 Les quatre gardes principales de l'épée seule.

Article 1 *(Figure 1)*

La première garde est quand on tient le bras la hauteur de l'épaule.

Article 2 *(Figure 2)*

La seconde sera quand la main se trouve un peu plus bas que l'épaule.

Article 3 *(Figure 3)*

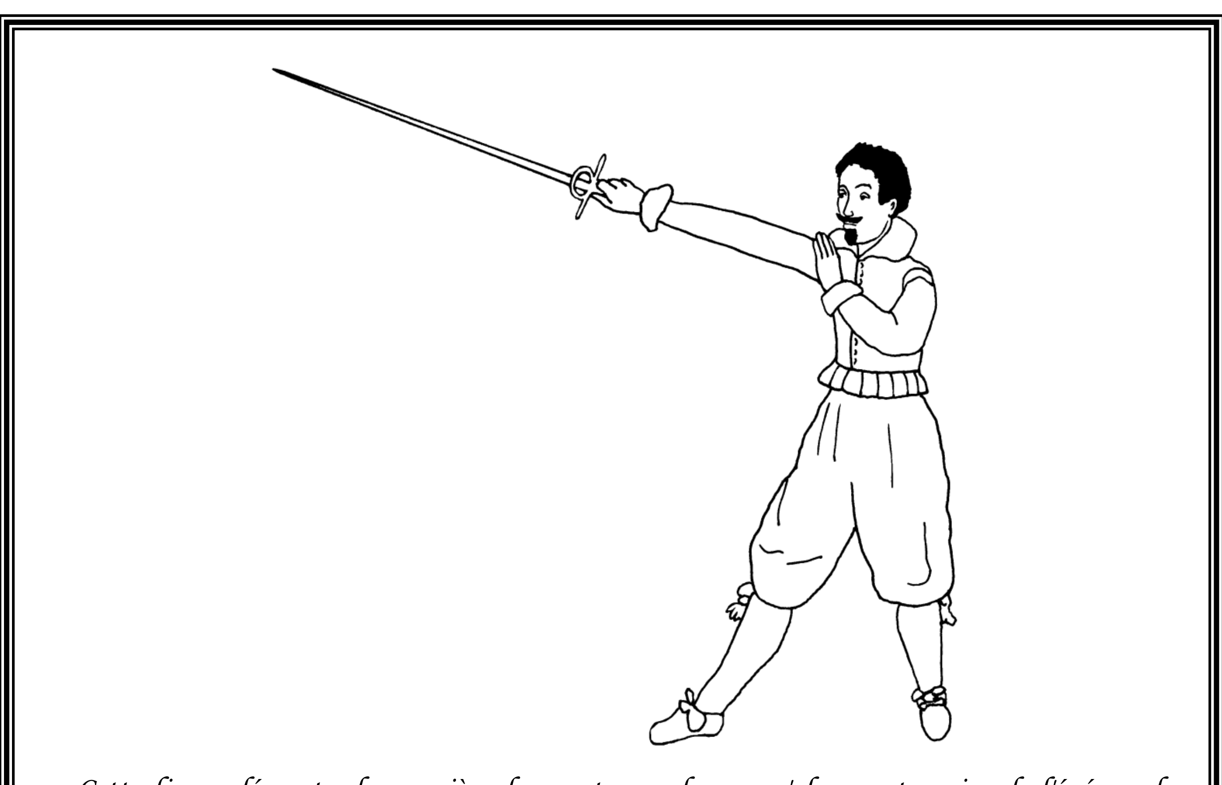
La tierce est quand le bras est un peu avancé au-devant du genou comme il a encore été dit ci-dessus.

Article 4 *(Figure 4)*

La quarte sera tenant l'épée avancée du côté gauche.

[1] *Fourniment : c'est l'étui à poudre des arquebusiers et mousquetaires (étendu parfois à l'ensemble du matériel porté). Le mot n'est utilisé qu'une seule fois pour indiquer un endroit du corps, probablement un peu en dessous de l'épaule.*

Figure 1



Cette figure démontre la première des quatre gardes que s'observent au jeu de l'épée seule comme il est plus amplement déclaré au discours du livre des leçons en étant à l'article 1 ci-dessus.



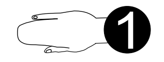
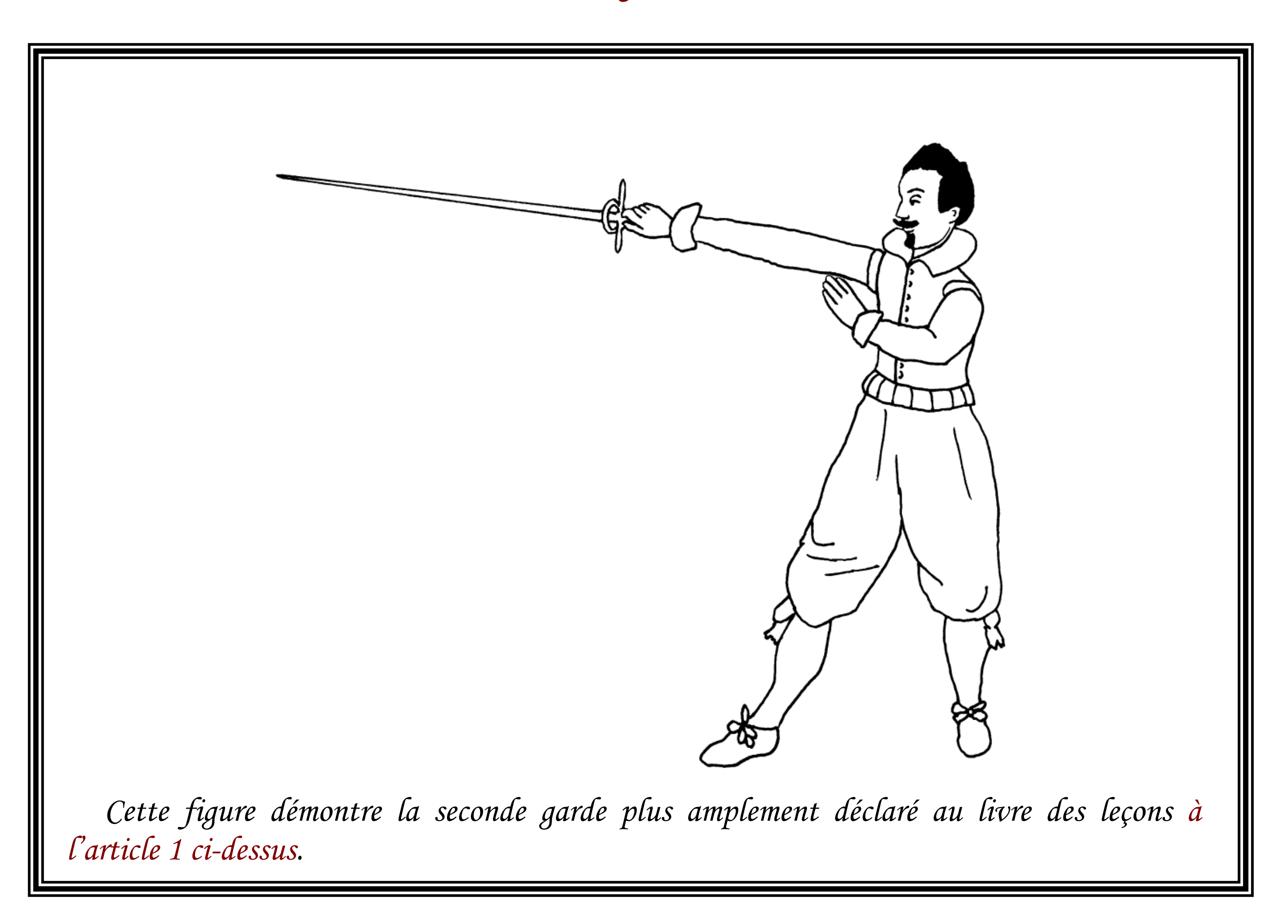


Figure 2



Cette figure démontre la seconde garde plus amplement déclaré au livre des leçons à l'article 1 ci-dessus.



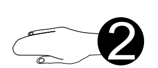
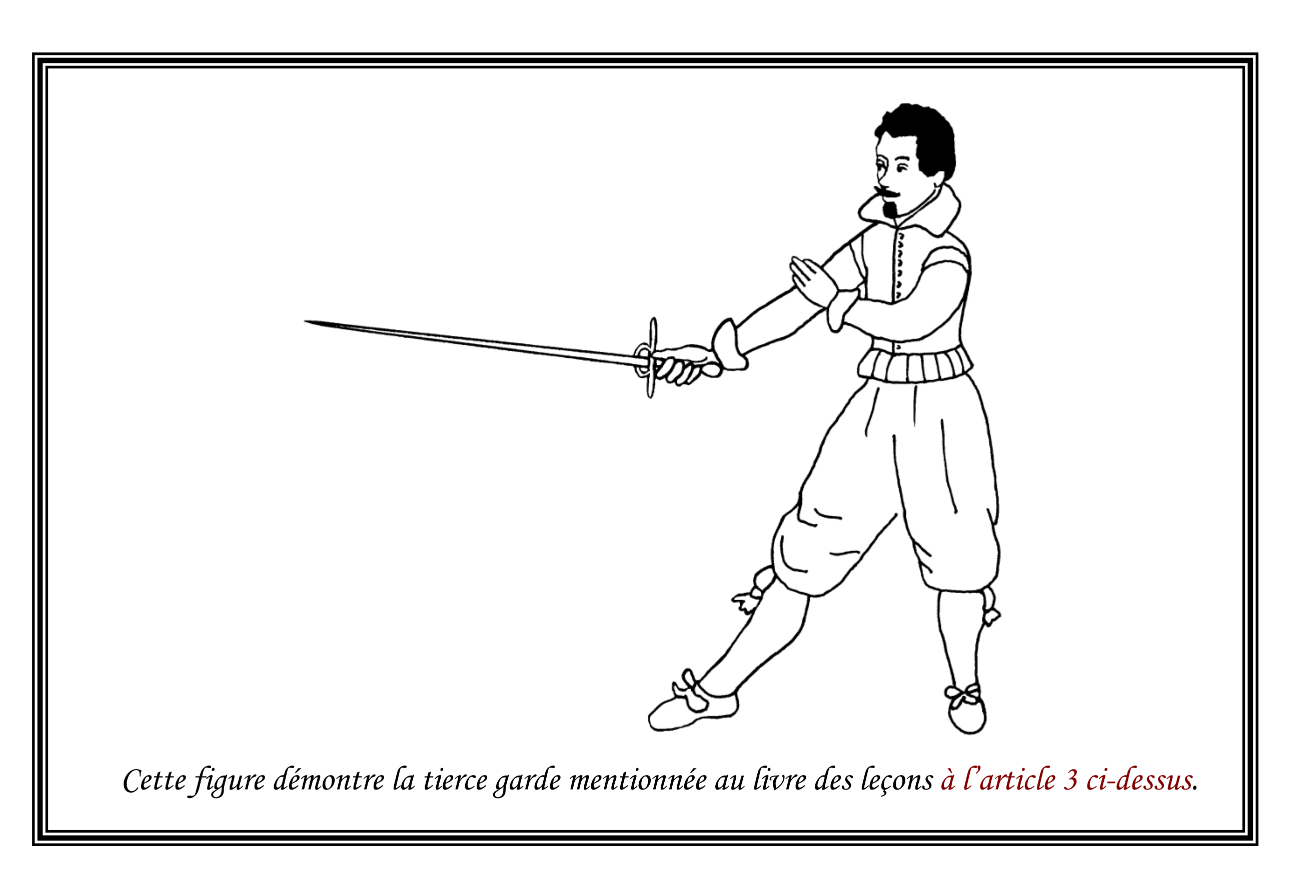


Figure 3



Cette figure démontre la tierce garde mentionnée au livre des leçons à l'article 3 ci-dessus.



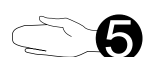
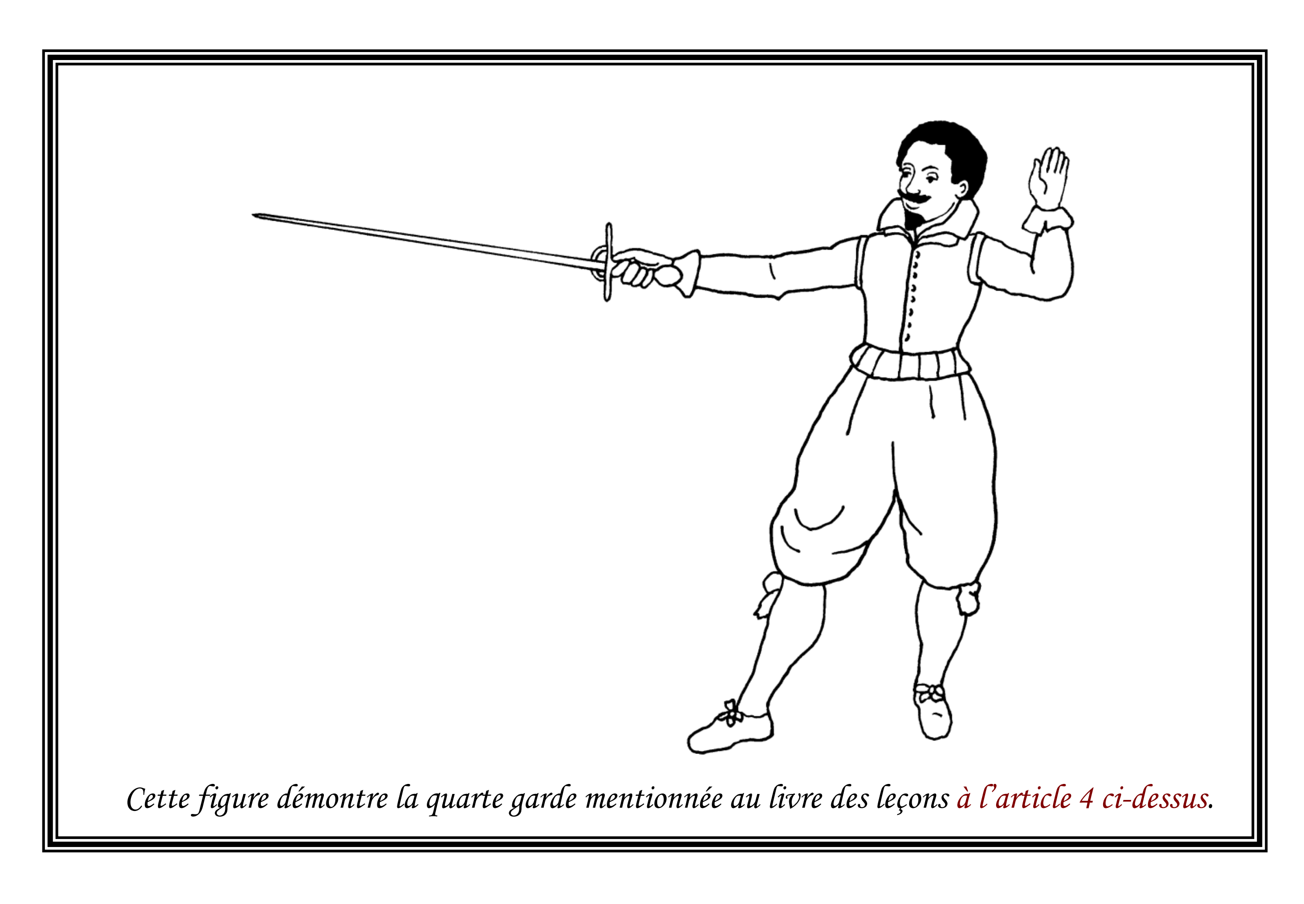


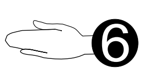


Figure 4



Cette figure démontre la quarte garde mentionnée au livre des leçons à l'article 4 ci-dessus.







Section 3 Contregardes aux susdites.

La contregarde de la première susdite sera la quatrième garde.

La contregarde de la seconde sera la même.

La contregarde de la tierce sera pareillement la même en passagiant hors l'épée ennemie.

La contregarde de la quarte sera la tierce, couvrant de votre épée celle de l'ennemi avec le fort de celle-ci sur le faible de l'adversaire.

Section 4 Il convient aussi savoir en quoi notre corps peut opérer.

Notre corps est réparti en deux parties, dont l'une agit pour offenser, l'autre pour se défendre. La partie droite servira pour offense, et la gauche pour défense.

Section 5 Avertissement des points les plus notables qui se doivent observer en plusieurs endroits.

Premièrement, notez lorsque vous êtes en garde avec l'ennemi, que vous ayez toujours en vue l'œil de celui-ci, cela étant le moyen plus propre pour découvrir tous ses desseins.

Si voyez le pied de l'ennemi serré, ce sera pour offenser, s'il est large ce sera pour attendre.

Section 6 Savoir quel est le droit fil ou faux de l'épée.

Le droit fil de l'épée est celui qui offense et le faux fil celui qui pare.

Section 7 Quatre manières de passagier.

Le premier passagier se fait en dehors l'épée ennemie. Le second sera du côté gauche, le troisième sera serrant le pas allant de droite ligne. Le quatrième sera passagiant un pied devant l'autre ; soyez averti qu'à ce dernier passagier, il faut que le pied gauche se meuve le premier.

Section 8 Pour savoir quelle chose est le temps.

Temps d'épée, temps de pied et temps du mouvement du corps, sont ceux que l'on peut prendre étant en mesure, lorsque l'on veut offenser son ennemi.



Section 9 Quelle chose est d'être en mesure et hors mesure.

La mesure consiste en la distance dont on se peut arriver l'un à l'autre d'un pas seul allongé, car il y en a de trois sortes, à savoir : mesure juste, étroite et lointaine. La mesure juste est quand on se peut arriver l'un à l'autre d'un pas, la mesure étroite est se pouvoir arriver l'un l'autre au seul

allongement d'épée, ou d'un demi-pas non forcé. La mesure lointaine est quand on ne peut arriver aisément d'un pas seul ; ainsi pour la parfaire, nous mettons un demi-pas devant, avec suite forcée, d'un autre pas pour arriver à ce qui est un vrai coup de résolution. Hors mesure s'entend quand l'un l'autre ne se peut s'atteindre.

Section 10 Comment il faut gagner la mesure.

La mesure, quelle qu'elle soit, se gagne par quatre sortes d'accommodements de pied qu'on appelle : avancement, approchement, joignement et chassement de pied. L'avancement de pied est quand ,vous trouvant en pas étroit ou juste, vous gagnez la mesure avançant le pied droit en avant pour redoubler encore le pied droit ou aller de pied gauche si bon vous semble. L'approchement de pied est quand, vous trouvant en pas large, vous approchez votre pied gauche à mi-chemin du droit pour aller, puis après de pied droit. Le joignement est quand, vous trouvant en pas juste ou étroit, vous joignez votre pied gauche au droit pour avoir moyen d'avancer le pied droit. Le chassement du pied est quand, vous trouvant large de pas, vous approchez le pied gauche et en chassez le droit plus avant qu'il n'était.

Il convient aussi curieusement de noter et d'observer, devant tout accommodement de pied, d'avancer un peu l'épée vers le faible de celle de l'ennemi et avoir l'œil aux aguets afin de n'être surpris à pied levé, et que vous puissiez aller en contretemps à votre avantage.

Je n'approuve nullement le trépigné des pieds étant chose malséante et incommode.

Comme aussi je blâme entièrement ceux qui tirant leur estocade se forlongent le corps et tiennent la tête en arrière pensant par ce moyen faire un plus grand coup, en quoi ils se trompent. Ainsi au contraire, ils s'abandonnent le plus souvent à la discrétion de leur ennemi, car ils ne sont pas assurés de porter leur coup, lequel venant à être paré, ils se trouvent si précipité et si engagé qu'ils ne peuvent remettre à temps sans recevoir. En outre, cela ôte le rempart de la main gauche ; partant je ne puis approuver ces grands pas, et je dis qu'il vaut mieux tenir le corps droit sur ses forces en allongeant ses coups pour être toujours prompt à la remise.

Section 11 Ce que c'est que le fort et le faible de l'épée.

Le fort sera pour la défense, depuis la moitié en arrière ; et le faible pour l'offense depuis la pointe jusqu'au milieu.

Section 12 Pour entendre quand on est en garde avec avantage.

L'avantage sera lorsque vous aurez la pointe de l'épée droit à l'épaule de l'ennemi, et que son épée ne vous regarde point.

Section 13 Interprétation de plusieurs mots qui s'observent pour l'intelligence de l'escrime.

Passagier signifie se remuer toujours sans toutefois varier d'intention sauf si l'occasion se présente.



Volter pour proprement dire s'entend aller ou tourner vers la partie qu'on veut offenser soit en dedans ou dehors.

Démarche s'entend aller pas à pas tant en avant qu'en arrière.

Cueillir le pied signifie apporter le pied en arrière pour par ce moyen rompre la mesure à discrétion.

Estocade s'entend une touche donnée de pointe portant la main tournée les ongles en haut.

Brocade s'entend aussi une touche de pointe portée avec la main tournée les ongles en bas.

Une **botte** signifie une touche tant en brocade qu'en estocade.

Caver s'entend lorsqu'on feint de donner en haut et on donne en bas, ou qu'on feint de donner en bas et on donne en haut.

Appel s'entend retirer un pas ou bien se découvrir une partie du corps, pour inciter l'ennemi à tirer, afin d'exécuter ce que l'on désire.

Pied ferme signifie donner une estocade ou brocade de longueur sans passer.

Riposte est à dire l'estocade que l'ennemi tire à celui qui a tiré le premier, soit d'estoc ou de taille.

Droite ligne est poursuivre l'ennemi sans volter ni traverser d'aucune part.

Esquiver le corps s'entend le tourner pour donner passage à l'estocade que l'ennemi tire.

Mains droites rondes et **revers ronds** signifient frapper de revers et de taille sans mouvoir la main du lieu où elle se trouve sinon en la tournant.

Tailler l'épée est battre l'épée de l'ennemi avec la sienne.

Couvrir l'épée s'entend loger votre épée sur celle de l'ennemi pour l'assujettir ou contraindre à changer.

Crever l'épée est forcer l'ennemi de changer de garde.

Si l'on dit quelquefois **tirer une botte** au visage ou un coup à la tête, cela s'entend de feinte, partant, il faut user de discrétion.

Battement du pied signifie feindre de pousser une estocade résolue de pied ferme afin que l'ennemi soit occasionné de parer pour après lui redoubler une autre où vous le verrez découvert.

Fleureter signifie varier votre pointe dessous l'épée ennemie, tant en dehors que dedans afin que l'ennemi ne puisse connaître votre dessein, ni couvrir votre épée.

Se **remettre** ou **retourner** en première, seconde, tierce ou quarte signifie se retirer en garde avec ordre.



PARTIE II.

Jeu de l'épée seule

Chapitre 1. Simples leçons de l'épée seule. *(Figure 5, Figure 6, Figure 7, Figure 8, Figure 9)*

Puisqu'on tient en tous lieux l'épée seule pour la reine des armes et qu'elle se porte en tous lieux et compagnies, je la mettrai au premier rang et je montrerai par ordre les principes ou simples leçons que j'ai accoutumé de donner pour instruction aux jeunes écoliers.

Article 1

Premièrement vous trouvant en la quarte garde et que l'ennemi soit en tierce ou seconde, vous irez couvrir du fort de votre épée le milieu de son faible en dedans ; ce qu'ayant gagné, vous lui pousserez une estocade de droit fil à l'épaule droite sans abandonner sa lame. Et pour bien effectuer ce coup, notez qu'il convient que le bras soit étendu et le corps allongé avant que le pied marche pour pousser, afin que vous ne soyez surpris et que l'ennemi ne puisse caver sur l'élévation du pied.

Article 2

Vous pourrez aussi de quarte garde, assujettir l'épée ennemie la couvrant comme dessus ; et s'il change sa pointe et tire une brocade en dehors, vous parerez de votre fort sur son faible avec la main tournée en brocade, et vous pousserez de même temps une brocade de droit fil au côté droit, allongeant entièrement le corps et bras, sans toutefois abandonner l'épée ennemie, vous retirant après prestement en tierce garde.

Article 3

Trouvant l'ennemi campé en tierce garde, avancerez de seconde le bras et corps ; et tournant la main en brocade, vous couvrirez son épée de votre fort sur le milieu de son faible ; et s'il change sa pointe et tire une botte en dedans, vous parerez derechef de votre fort à son faible, et vous pousserez de droit fil une estocade de pied ferme à l'épaule droite. Notez que le bras et le corps sont toujours logés avant que le pied marche pour pousser.

Article 4

Étant en tierce garde, vous pouvez aussi de même tenir votre pointe sous le milieu du fort de l'épée ennemie un peu en dehors ; puis la recueillant vers vous la hauteur de la face de l'ennemi, vous couvrirez du milieu de votre fort le milieu de son faible en dedans, poussant de même temps une estocade à l'épaule droite sans abandonner sa lame afin de ne recevoir de même temps, vous remettant prestement en quarte garde.



Article 5

Vous pouvez encore de la même garde, tenir la pointe de votre épée dessous la garde de l'ennemi en dedans ; et en cas qu'il vient pour couvrir votre épée, vous la changerez au même temps logeant votre fort sur le milieu de son faible, tournant la main en brocade, et ainsi vous tirerez de seconde en dehors une botte de droit fil à l'épaule droite allongeant premièrement le bras et corps, vous remettant après en même garde.

Article 6

Trouvant l'ennemi en première garde, vous vous mettrez en seconde, montrant la pointe de votre épée à l'œil droit de l'adversaire ; lequel venant pour couvrir votre faible de son fort, vous abaisserez de même temps votre pointe sous sa garde lui donnant une estocade sous l'aisselle, portant la garde de votre épée bien relevée pour garantir la tête contre les cortelades que l'ennemi pourrait tirer si vous ne le preniez à pied levé.

Ce même coup se peut faire après que votre ennemi eut déjà couvert votre épée, pourvu que vous le preniez au temps qu'il fait force pour l'assujettir.

Article 7

Trouvant l'ennemi en seconde garde, vous irez de tierce couvrir du milieu de votre fort le milieu de son faible, observant toujours l'allongement du bras et corps en assujettissant l'épée avant que faire marcher le pied droit ; et ayant gagné cette mesure, si l'ennemi change pour pousser une botte en dehors, vous pourrez contrechanger passant votre épée sous la sienne ; relevant votre pointe et rencontrant son faible de votre fort, vous pousserez de droit fil une estocade de quarte du long de sa lame à l'épaule droite, vous retirant prestement en garde sans abandonner la lame.

Article 8

Trouvant l'ennemi en quarte garde, vous irez de tierce couvrir de votre fort son faible en dehors, tournant la main en brocade ; et s'il change sa pointe en dedans, vous pouvez faire un contrechange, passant votre pointe par-dessous sa lame et revenant en seconde ; ayant trouvé son faible avec votre fort, vous pousserez une brocade à l'épaule droite, vous retirant en seconde sans quitter la lame ennemie.

Article 9

Trouvant l'ennemi en tierce garde, vous irez en quarte lui pointant la pointe de votre épée vers sa garde, faisant une feinte en dehors, battant le pied de devant sans toutefois l'avancer. Et si l'ennemi va à la parade, vous caverez en dedans par-dessus la garde de son épée, le férissant à l'épaule droite, retournant prestement en tierce garde. Soyez averti que toutes feintes se doivent faire avec un battement du pied de devant, sans bouger celui de derrière, et qu'étant en garde dessous l'épée ennemie, votre pointe demeure deux paumes arrière de sa garde, ne l'avançant, ni faisant le battement plus outre que celle-ci, afin de n'être pris à pied levé.

Article 10



Sur la garde susdite, vous pouvez encore porter votre pointe sous l'épée ennemie en dehors vers sa branche droite. De là, vous lui ferez la feinte en dedans suivant la règle ci-dessus et s'il va à la parade, vous caverez votre pointe en dehors lui poussant une estocade à l'épaule droite, vous remettant en tierce.

Article 11

L'ennemi étant en tierce garde, vous pourrez aller en quarte ; portant votre pointe sous son épée un peu en dehors, correspondant au milieu de son fort, et ayant gagné cette mesure, vous

recueillerez votre pointe en dedans logeant votre fort sur le milieu de son faible pour l'assujettir. Et s'il veut forcer à l'encontre, vous caverez votre pointe par-dessous sa garde, le férissant d'estocade à l'épaule droite, tenant votre garde bien relevée pour vous contregarder la tête, puis vous retournerez en seconde.

Article 12

Si vous trouvez l'ennemi en tierce, vous pourrez aller en quarte ; tenant votre pointe sous son épée un peu en dehors, correspondant au milieu de son fort ; et ayant gagné cette mesure, vous recueillerez votre pointe en dedans, logeant votre fort sur le milieu de son faible pour l'assujettir ; puis s'il force à l'encontre, vous caverez votre pointe par-dessous sa garde, le férissant d'estocade à l'épaule droite, ayant la garde bien relevée, pour contregarder la tête.

Article 13

Si vous trouvez encore l'ennemi en tierce garde, le bras avancé, et que vous soyez en quarte avec votre pointe en dehors son épée et correspondant au milieu de son fort comme dessus, vous recueillerez votre pointe en dedans, couvrant son faible de votre fort, avançant un pas du pied droit, puis approchant le pied gauche, vous pousserez de résolution une estocade à l'épaule droite, laissant seulement le pied droit sans bouger le gauche, retournant en tierce, tenant toujours la lame ennemie sujette tant que vous pouvez.

Article 14

L'ennemi encore étant en tierce garde, et vous en la quarte avec votre pointe en dedans à l'opposé du milieu de son fort, vous recueillerez votre pointe en dehors, tournant la main en brocade ; et allant en seconde, vous couvrirez son faible du milieu de votre fort, avançant le pied droit et joignant le gauche, vous pousserez une brocade à l'épaule droite retournant prestement en seconde.

Article 15

Étant tous deux en mêmes gardes que dessus, et ayant couvert l'épée ennemie de la vôtre, s'il tire un revers en dehors, vous parerez son coup de première avec votre fort contre son faible, tournant la main en brocade, lui en tirant une au même temps à l'épaule droite de pied ferme, retournant en seconde.

Article 16

Si l'ennemi se trouve en tierce et que vous, étant en seconde, vous lui ayez couvert son épée en dehors ayant la main tournée en brocade, et qu'il vous tire un estramaçon en dedans, vous le parerez de même, tournant la main en estocade avec le fort de votre épée sur son faible, lui poussant de même temps une estocade de quarte à l'épaule droite de pied ferme, retournant en quarte.

Article 17

Si vous trouvez l'ennemi en seconde garde, vous pourrez vous mettre en tierce, tenant la pointe de votre épée relevée sous le milieu de son fort ; de là, avançant un pas du pied droit, laissant suivre le gauche, vous pousserez une brocade de seconde en dehors, par-dessus le milieu de son fort pour le contraindre à la parade ; en ce temps, vous caverez votre pointe sous le coude de son bras, le férissant sous l'aisselle, retournant en seconde.



Article 18

Si l'ennemi vient à couvrir votre épée de seconde en dehors et que l'ayant changé, il redouble pour derechef l'assujettir de tierce en dedans, vous avancerez votre épée en quarte jusqu'à que le milieu de celle de l'ennemi vienne sur votre fort ; et au même temps, vous tournerez la main en brocade, le frappant d'une seconde vers l'épaule droite, retournant en tierce.

Article 19

Si étant en première garde, l'ennemi vient couvrir votre épée pour vous tirer une estocade de première ou seconde à la tête ou à l'épaule, au même temps que son bras avance pour férir, vous tournerez la main en brocade, dérobant ou baissant subtilement le corps et la tête, abaissant un peu votre pointe, vous le frapperez d'une seconde au côté droit dessous l'aisselle, retournant après en seconde.

Article 20

Vous pourrez aussi vous mettre en tierce garde, tenant la garde de votre épée proche de votre ceinture, la main tournée à demi en brocade, votre pointe en dehors celle de l'ennemi correspondant au milieu de son fort ; et s'il vient de quarte avec le bras étendu pour couvrir votre faible, vous pousserez une brocade de résolution, droit à l'épaule droite, dérobant un peu la tête, vous remettant en seconde.

Article 21

Votre ennemi étant en première garde, sa pointe et sa garde d'une même hauteur, vous viendrez de seconde couvrir son faible du milieu de votre lame, ayant la main tournée en estocade ; puis la tournant en brocade, vous mènerez son épée en dehors, poussant de même temps une brocade dessous sa garde au côté droit, de pied ferme ou de passade. Le même se fait aussi en estocade, selon que vous trouvez la pointe de l'ennemi disposée, vous remettant en seconde.

Article 22

Si vous venez en tierce pour couvrir l'épée ennemie à son faible et que faillant votre intention, il change sa pointe pour vous tirer une brocade de seconde à l'épaule droite, vous tournerez vitement la main en brocade et ainsi, biaisant le corps et la tête, vous pousserez de seconde la même brocade au côté droit de l'ennemi ; et l'ayant prévenu, vous vous retirerez en seconde.

Article 23

Si vous êtes en première ou seconde garde avec le corps allongé, et que vous trouviez l'ennemi en tierce garde tenant sa pointe en dedans votre épée, et qu'au même temps que vous voulez gagner son faible de votre fort, il vous pousse une estocade dessous votre garde, vous suivrez son épée, poussant de pied ferme par-dessous sa garde une estocade de tierce au côté droit, vous remettant promptement en tierce.

Article 24



L'ennemi étant en première garde, et que vous soyez en seconde ou tierce, et que tenant sa pointe en dehors, il vient à vous pousser une estocade à l'épaule droite, vous parerez sur son faible, et suivant le droit fil, vous pousserez une estocade de pied ferme au côté droit, passant votre pointe par-dessous sa garde, retournant prestement en seconde.

Article 25

Si étant en seconde garde et l'ennemi en quarte, et que vous ayez couvert son faible du milieu de votre fort, puis qu'il tire une brocade en dehors vers la tête, au même temps qu'il bande le bras

pour partir, vous tournerez votre main en brocade, puis dérobant ou biaisant le corps et la tête, vous lui pousserez une botte de pied ferme sous le coude du bras au côté droit, relevant bien votre garde pour vous garantir la tête ; soyez averti d'avoir le bras bandé avant que le pied marche pour pousser, vous retirant en seconde.

Article 26

Trouvant l'ennemi en quarte garde, vous irez en tierce tenant votre pointe dessous sa garde, marchant un peu en dedans ; puis si l'ennemi allonge le bras, vous porterez votre pointe en dehors, un peu relevée au-dessus de sa lame, laquelle choquant du plat de la vôtre contre son faux fil, vous lui pousserez une estocade de pied ferme et droit fil à l'épaule droite, retournant promptement en seconde.

Article 27

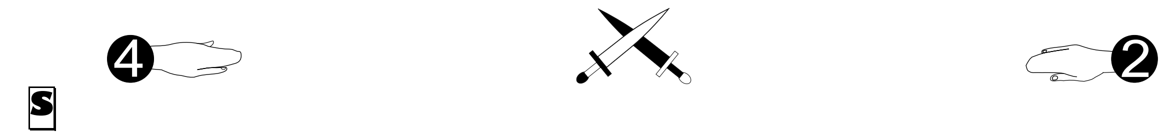
Trouvant l'ennemi en seconde, vous pourrez vous mettre en la même garde, tenant votre épée tournée en brocade, la pointe un peu en dehors de la sienne ; puis s'il vient pour tirer une brocade du long de votre pointe, vous lui laisserez avancer la sienne jusqu'à votre garde, puis tournant votre main en estocade et cueillant un peu votre pointe en dedans vous rencontrerez son faible de votre fort, poussant une estocade à l'épaule droite, battant le poignet, puis vous vous retirez en quarte.

Article 28

L'ennemi étant en seconde, et qu'il vous tire une brocade en dehors, avec intention, si vous parez sa brocade, de vous redoubler une autre dessous votre garde, cela faisant, vous parerez sa première brocade avec un peu de retraite ; et à la seconde vous suivrez son épée du droit fil de la vôtre en dedans, tournant la main en estocade, lui présentant votre pointe à la ceinture et il demeurera frappé, vous retirant promptement en quarte garde.

Figure 5

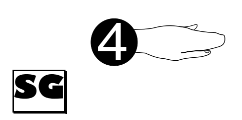
Cette figure démontre comment la tierce basse ⬅ peut crever la quarte basse ➡ et le contraindre à changer de garde comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

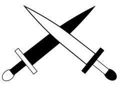


S

Figure 6

Cette figure démontre comment la première garde ➲ peut contraindre la seconde ⮈ à changer de garde, comme il est plus amplement déclaré au livre des leçons au traité de l'épée seule ci-dessus.





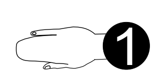
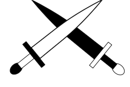
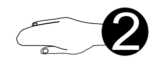


Figure 7

Cette figure démontre comme la quarte garde ⊂ peut crever la seconde ⊃ et le contraindre à changer s'il ne veut être offensé, comme il est plus amplement déclaré au livre des leçons ci-dessus.

6

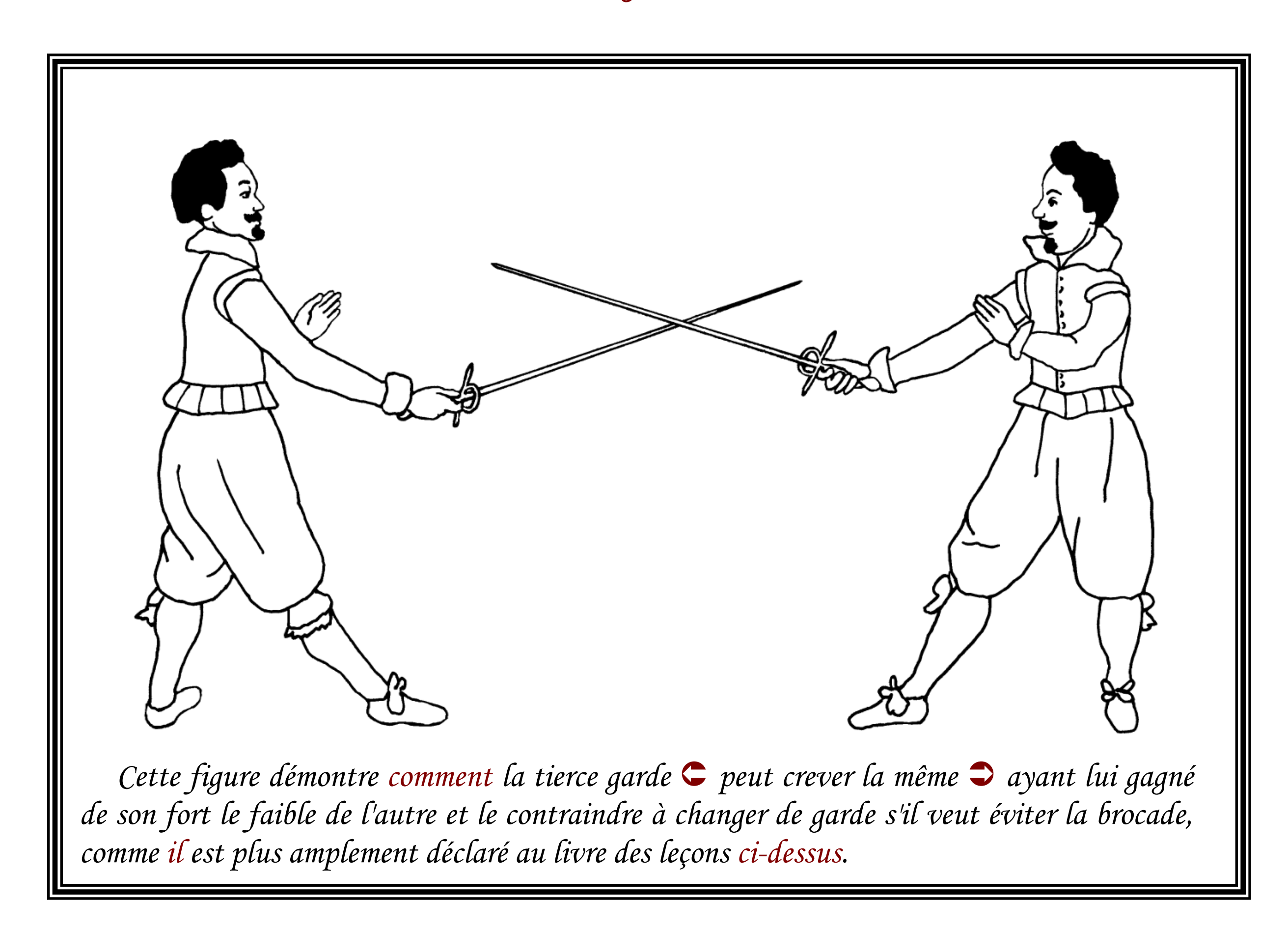




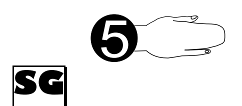
SG

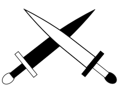
(Cette planche existe en deux versions dans la série de planches de Suède (une seule dans celle de Glasgow), le texte étant semblable. Dans la seconde version, les bras et épée sont placés plus en hauteur).

Figure 8



Cette figure démontre comment la tierce garde ⬅ peut crever la même ➡ ayant lui gagné de son fort le faible de l'autre et le contraindre à changer de garde s'il veut éviter la brocade, comme il est plus amplement déclaré au livre des leçons ci-dessus.





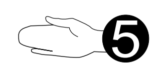
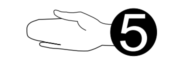


Figure 9

Cette figure démontre comment la tierce garde ⮈ se doit poser contre la seconde ⮊, pour avoir ses mouvements libres, et à l'occasion, aller à la sujétion de l'épée ennemie, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.





(La main de l'escrimeur de droite ⮊ est en préhension 2)



Chapitre 2. La garatouçe.

Section 1 Comment on peut jeter l'épée hors la main, qu'on appelle garatouçe.

Article 1

Si l'ennemi est en seconde, et vous en tierce, au même temps qu'il allonge son bras en estocade, vous parerez, couvrant son épée de votre fort sur son faible ; puis tournant la main en brocade, vous tirerez un revers sur son épée, retirant votre faux fil vers vous, et ainsi vous pourrez lui jeter l'épée des mains.

Article 2

L'ennemi ayant gagné votre épée en dedans et voulant vous donner une estocade de quarte, vous parerez du fort de votre épée proche de sa pointe ; puis tournant la main en brocade, vous tirerez un revers à vous sur son faible, et ainsi vous jetterez l'épée des mains.

Article 3

L'ennemi voulant aussi vous tirer une brocade en dedans, vous lui tirerez au même temps une cortelade de seconde du long de la pointe de son épée afin de la lui jeter hors la main.

Et si observant les règles susdites pour jeter l'épée hors la main de l'ennemi, et qu'il veuille quitter votre épée, au même temps que sa pointe forcourt, vous lui tirerez une brocade à la poitrine, vous retirant en tierce.

Section 2 Remède contre la garatouçe.

Si l'ennemi ayant gagné le faible de votre épée de son fort en dedans, la vous veut jeter de la main, au même temps qu'il fait la volte du revers, vous changerez votre pointe en dehors, poussant de quarte une botte à l'épaule droite ; ou bien vous tournerez la main en brocade, laissant glisser la poignée de cette épée dans la main ; ou bien au même temps qu'il veut volter son revers, vous tournerez la main en brocade, lui tirant une cortelade à la tête.

Chapitre 3. Doubles leçons de l'épée seule.

Article 1

Étant en tierce garde et trouvant l'ennemi en la même ou en seconde, vous logerez votre pointe sous le milieu de son fort ; de là, vous viendrez couvrir son épée en dehors, et au même temps qu'il voudra changer sa pointe, vous tournerez la main en estocade, le férissant de droite ligne et pied ferme à l'épaule droite, vous retirant en seconde.

Article 2

Étant encore en la même garde que dessus, vous pourrez loger votre pointe en dedans sous le milieu du fort de l'ennemi ; de là, vous viendrez du milieu de votre fort couvrir le milieu de son faible,



et s'il change sa pointe, vous tournerez la main en brocade, poussant de seconde une botte en dehors de pied ferme à l'épaule droite, faisant marcher la main avant le pied, puis vous remettant promptement en seconde.

Article 3

Trouvant l'ennemi encore en tierce, vous mettant de même, vous logerez votre pointe sous le milieu de son fort, et au même temps qu'il voudra avancer le corps ou le bras vers vous, vous battrez son épée de votre fort sur son faible, et s'il veut changer, vous lui pousserez de pied ferme une estocade à l'épaule droite.

Article 4

L'ennemi étant encore en tierce garde, vous pourrez de même présenter votre pointe en dedans ayant votre garde un peu relevée à la hauteur de votre ceinture ; et si l'ennemi vient pour couvrir votre faible de son fort, vous cueillerez votre pointe à vous, passant votre lame sur sa pointe, lui coupant une estocade à l'épaule droite de pied ferme, vous remettant en seconde.

Article 5

Si vous êtes en seconde garde, ayant la main tournée en brocade et votre pointe dessous le milieu du fort de l'ennemi, et qu'il vient de même garde pour couvrir votre épée en dehors, retirant votre pointe, vous pousserez au même temps qu'il s'avance une brocade dessus son faible à l'épaule droite ; et s'il va à la parade, vous caverez votre pointe dessous sa garde le férissant au coté droit, de pied ferme.

Chapitre 4. Feintes.

Article 1

Trouvant l'ennemi en tierce, vous pourrez aller en même tenant votre pointe en dehors la main tournée en brocade, de là, cueillant votre pointe vers vous, vous couperez dessus la pointe de son épée vers sa ceinture avec un battement du pied ; et s'il va à la parade, vous caverez par-dessous, lui poussant une brocade de pied ferme en dehors.

Article 2

Étant tous deux en tierce garde, vous pourrez mettre votre pointe en dedans l'épée ennemie, et s'il vient pour la couvrir, vous cueillerez votre pointe vers vous coupant une estocade sur sa pointe en dehors à l'épaule droite ; et s'il va à la parade, vous caverez votre pointe sous sa lame, le férissant d'une quarte en dedans de pied ferme à l'épaule droite, vous retirant en quarte.

Chapitre 5. Écartés et remèdes.



Section 1 Les écartés.

Article 1

Pour bien effectuer les écartés, vous tiendrez la garde de votre épée proche de la ceinture, les jambes élargies pour être en votre force ; et si l'ennemi vous tire une brocade, vous caverez votre

pointe en dedans contre le milieu de sa lame et effaçant le corps, vous pousserez de pied ferme à l'épaule droite.

Faisant l'écartement, notez qu'il faut en effaçant ou esquivant le corps, que les pointes des pieds tournent en arrière, et les talons en devant, tellement que ce qui était en arrière aille en avant, et ce qui était en avant en arrière, et ce tout d'un temps.

Article 2

Vous pourrez aussi tenir la pointe de votre épée en dehors à l'opposé du milieu du fort de l'ennemi ; lequel vous voulant tirer une estocade droite, vous tirerez au même temps la quarte en dedans à l'épaule droite dessus sa garde, effaçant le corps et pied comme dessus.

Article 3

Vous pourrez encore vous mettre en haute garde avec le bras allongé, et l'ennemi venant pour assujettir votre épée en dehors, vous caverez votre pointe dessous sa garde à l'épaule droite, esquivant le corps et tournant les pieds ; mais il faut que ce tournement se fasse en avançant le pied de devant, au lieu qu'aux deux précédentes leçons, il n'est besoin que de tourner en même place à cause que l'ennemi n'allonge pas si fort le corps en couvrant votre épée comme en tirant une botte.

Article 4

Vous pouvez aussi tenir la garde proche de votre ceinture, et l'ennemi venant à passer sur vous du pied gauche en dehors, vous caverez votre épée en dedans avec l'esquive du corps et tournant le pied sans l'avancer.

Section 2 Remède contre toutes les sortes d'écartés qui se peuvent faire.

Article 1

Si l'ennemi ayant gagné votre faible de son fort vient pour vous tirer une estocade de quarte en dedans à l'épaule droite, passant le pied gauche en arrière outre la jambe droite, esquivant entièrement le corps, vous parerez de votre fort sur son faible, menant son épée en dedans ; vous lui pousserez une estocade de pied ferme dans le dos, démarchant de votre pied gauche en arrière vers l'épaule droite.

Article 2

L'ennemi ayant gagné votre épée comme dessus, et que faisant la même quarte, il porte sa pointe pour vous férir dessous votre garde au côté droit, vous parerez de votre fort sur son faible, laissant abaisser votre pointe sous sa lame, le férissant d'estocade au dos de pied ferme, ou bien démarchant du pied gauche en arrière vers l'épaule droite.

Article 3

Si l'ennemi vous trouvant en tierce garde et ayant gagné de son fort votre faible, il vient à passer de quarte comme dessus pour vous férir à l'épaule droite en dehors, vous parerez, recueillant votre faible contre le sien en dehors, et menant son épée en dedans ; vous le férirez d'estocade au dos de pied ferme ou démarchant le pied gauche en arrière.



Article 4

Si vous trouvant encore en la même garde, l'ennemi vient couvrir votre épée en dehors, vous changerez au même temps votre pointe en dedans sans pousser ; et s'il vient à quarter en dedans vers votre épaule droite, vous parerez du milieu de votre lame sur son faible, menant son épée en dedans, le frappant d'estocade au dos de pied ferme ou démarchant le gauche en arrière.

Article 5

L'ennemi venant de longue mesure à couvrir votre épée en dehors, passant du pied gauche, vous changerez votre pointe au même temps en dedans à pied ferme sans pousser ; et s'il vient pour quarter en dedans vers l'épaule droite, vous parerez du milieu de votre lame sur son faible, menant son épée en dedans, le férissant d'estocade au dos, de pied ferme, ou démarchant le pied gauche en arrière vers l'épaule droite.

Section 3 Remède contre les feintes des quartes.

Article 1

Étant en seconde garde et votre ennemi en quarte et qu'il vient à montrer une feinte en dehors, vous la parerez de pied ferme en dehors, afin qu'il ait occasion de quarter en dedans ; ce que faisant, vous parerez du milieu de votre lame sur son faible, laissant abaisser votre pointe sous sa lame, le férissant d'estocade au dos de pied ferme, ou démarchant le pied gauche en arrière vers l'épaule.

Article 2

Étant encore en même garde, si l'ennemi vous montre la feinte en dedans vers la tête, vous parerez en dedans, et s'il fait sa quarte portant sa pointe sous votre garde au côté droit, vous parerez du milieu de votre lame sur son faible, abaissant votre pointe sous sa lame, le férissant au dos d'estocade de pied ferme, ou démarchant le pied gauche.

Article 3

Si vous avez gagné le faible de l'épée ennemie de votre fort sur le milieu de son faible en dehors, vous lui pousserez une brocade de seconde à l'épaule droite ; et si l'ennemi pare du même fil de son épée en quartant pour vous donner à l'épaule droite, au même temps, tournant la main en estocade, vous le férirez au dos, tenant la garde bien relevée, afin de vous garantir la tête. Soyez averti que lorsque l'ennemi fait la quarte de courte mesure, vous parerez avec une retraite du pied gauche, laissant suivre le droit.

Je ne veux faire aucune mention des leçons qui se pourraient observer pour faire les quartes susdites, ainsi montrer seulement les remèdes contre celles-ci ; d'autant que je ne les approuve pas pour bonnes, à cause du grand danger qu'on encoure en les faisant, tant pour le tournement du dos que de la tête, et même pour le péril qu'il y a d'être jeté à terre par la lutte.



Chapitre 6. Les passades. *(Figure 10, Figure 11, Figure 12)*

Article 1

Trouvant votre ennemi en tierce garde, vous pouvez vous mettre de même, tenant la pointe de votre épée en dedans de la sienne, correspondant au milieu de son fort ; puis vous changerez votre

pointe en dehors, couvrant de votre fort son faible près du milieu de sa lame et ainsi vous passerez du pied gauche de seconde en brocade à l'épaule droite. Notez que pour bien effectuer ce coup, il faut que la main et le corps soient premier en chemin avant que de passer le pied gauche.

Article 2

L'ennemi étant en quarte garde ou en tierce, vous vous mettrez de même et vous viendrez couvrir son épée du milieu de votre fort sur le milieu de son faible ; et s'il vient à désengager et vous tirer une brocade de seconde en dehors, vous parerez de pied ferme avec votre fort sur son faible, allongeant le bras et corps et tournant la main en brocade ; vous passerez de même temps du pied gauche, le férissant de seconde à l'épaule droite.

Article 3

Ayant de même garde couvert du milieu de votre fort le milieu du faible de l'épée ennemie, vous pousserez de pied ferme une estocade à l'épaule droite de l'ennemi, passant bien peu au-dessus de sa garde ; lequel venant à faire force contre votre épée pour la parer, vous tournerez votre main en brocade, cavant votre pointe dessous sa garde, vous passerez du pied gauche en avant ; mais vous observez toujours d'allonger le bras et corps avant que le pied marche pour passer.

Article 4

Si vous êtes en seconde garde, tenant votre épée en brocade en dehors, et que l'ennemi vient de même garde pour couvrir votre épée de son fort sur votre faible en dehors, vous caverez au même temps votre pointe dessous le coude de son bras en dedans, passant du pied gauche, le férissant à l'épaule droite ; mais que le bras et le corps soit logé avant que le pied gauche passe.

Article 5

Étant en première garde, la main tournée en estocade et tenant votre pointe en dehors droit à l'œil de l'ennemi et qu'il veuille venir couvrir votre faible de son fort en dedans, au même temps qu'il vient, vous tournerez votre main en brocade, cavant votre pointe dessous sa garde au côté droit ; passant de pied gauche, vous le frapperez de seconde, logeant le bras et corps comme dessus.

Article 6

Vous pouvez encore de seconde garde, ayant la main tournée en brocade, loger votre pointe en dedans à l'opposé du milieu du fort de l'ennemi, afin de l'attirer à gagner votre faible de son fort ; ce que faisant vous changerez votre pointe, logeant votre fort sur son faible et passant de pied gauche, vous pousserez la même brocade à l'épaule droite, longeant le bras et corps avant que le pied gauche bouge.

Article 7

De même, vous pouvez aussi loger votre pointe en dehors, la main tournée en brocade, et l'ennemi venant pour gagner votre faible de son fort en dedans, au même temps qu'il avance pour couvrir votre faible, vous tirerez une brocade vers l'œil droit ; et s'il va à la parade, vous caverez au même temps dessous sa garde au côté droit, passant de pied gauche, ayant premièrement logé la main et le corps avant que le pied gauche marche.

Article 8

Étant en tierce garde, vous pourrez, tenant votre épée en estocade, loger votre pointe sous le milieu du fort de l'ennemi un peu en dehors de là, vous viendrez à couvrir son faible de votre fort en dedans ; et l'ennemi voulant vous tirer une brocade en dehors, vous la parerez de pied ferme, et du



même temps, vous passerez du pied gauche le férissant d'une seconde à l'épaule droite, logeant le corps et bras avant de bouger le pied.

Article 9

Vous pouvez de même garde aller couvrir l'épée de l'ennemi en dedans avec votre fort sur le milieu de son faible et venant à vous tirer un revers en dehors, vous le parerez de pied ferme, allant en première, allongeant de même temps le bras et corps ; puis passant de pied gauche, vous le frapperez d'une seconde.

Article 10

Vous pouvez aussi de seconde, tournant votre main en brocade, couvrir de votre fort le milieu du faible de l'ennemi ; et en cas qu'il tire sur ce temps une cortelade en dedans, vous la parerez de pied ferme allongeant le bras et corps ; et passant de pied gauche vous lui pousserez de quarte une estocade à l'épaule droite.

Article 11

Étant votre ennemi en seconde garde, vous irez en première tenant la main en estocade, vous couvrirez son faible de votre fort en dehors ; et s'il vient à caver sa pointe pour vous donner d'estocade en dedans, vous parerez du milieu de votre lame sur son faible laissant abaisser votre pointe ; puis tournant la main en brocade, vous passerez de pied gauche logeant votre pointe sous la garde le férissant au côté droit.

Article 12

Vous pouvez aussi de seconde venir avec le corps tout allongé, couvrir de votre fort le faible de l'ennemi en dehors la main tournée en brocade passant de même fil du pied gauche le férissant à l'épaule droite.

Article 13

Vous pouvez encore vous mettre en tierce, et trouvant votre ennemi de même, allant en quarte vous couvrirez le milieu de son faible du milieu de votre fort en dedans ayant le bras et corps tout allongé ; puis passant de même fil du pied gauche vous le frapperez d'estocade à l'épaule droite.

Article 14

Trouvant l'ennemi en tierce garde, vous pouvez de même loger votre pointe droit dessous sa garde ; puis recueillant votre pointe un peu haut, vous battrez de votre fort son faible, et l'ennemi venant à changer, vous passerez du pied gauche, le frappant d'estocade battant le poignet droit à l'épaule.

Article 15

De même, vous pouvez aussi loger votre pointe en dedans et l'ennemi venant pour la couvrir, vous la cueillerez au même temps vers vous et coupant du milieu de votre lame au-dessus de sa pointe ; vous passerez du pied gauche en estocade à l'épaule droite.



Article 16

Vous pouvez encore loger votre pointe en dedans sous le milieu de la garde de votre ennemi, puis passant votre pointe sous sa lame la main tournée en estocade, vous couvrirez de même fil son faible de votre fort en dehors ; et si l'ennemi vient à caver sa pointe, vous tournerez la main en brocade et allant en seconde, vous passerez de pied gauche vers l'épaule droite ; et s'il cave

derechef, vous tournerez la main prestement en estocade le frappant à l'épaule droite de même venue.

Article 17

Trouvant l'ennemi en quarte garde, vous pouvez de même tenant la main en estocade porter votre pointe sous sa lame en dehors ; et de là, avec la même estocade cueillant votre pointe à vous, vous pouvez couper sur la sienne présentant une estocade droit vers la tête afin qu'il aille à la parade ; ce que faisant vous irez de même temps tournant la main en brocade et passant le pied gauche de même fil, vous le frapperez à l'épaule droite.

Article 18

Si l'ennemi vient de quarte couvrir votre épée en dedans, vous cueillerez votre pointe à vous, et coupant de droit fil par-dessus sa pointe, vous présenterez l'estocade vers son œil droit ; et l'ennemi venant à la parade en dehors, vous caverez la pointe de votre épée dessous son coude et, passant du même temps du pied gauche, vous l'agripperez à l'épaule droite. Notez qu'en coupant, le corps doit être allongé.

Article 19

Trouvant votre ennemi en tierce garde, vous pourrez vous mettre en quarte tenant la main en brocade, votre pointe en dehors ; et l'ennemi venant à couvrir votre faible en dehors, vous tournerez la main en estocade, et battant du poignet, vous passerez de pied gauche en dehors à l'épaule droite. Cette passade, vous pourrez la faire quoique l'ennemi vienne à la sujétion de votre épée.

Article 20

Si étant en première garde et l'ennemi en tierce, et qu'il vous présente une estocade allant en quarte dessous votre garde au côté droit, suivant sa pointe de votre fort, vous baisserez votre pointe dessous sa garde tournant la main en brocade et vous passerez de pied gauche le frappant au côté droit.

Article 21

Trouvant votre ennemi en tierce ou en quarte, vous pourrez de même garde, loger votre pointe dessous la garde de l'ennemi ; puis cueillant un peu votre pointe en haut, vous gagnerez le milieu de son faible du milieu de votre fort en dedans ; et l'ennemi venant à forcer à l'encontre, vous caverez dessous sa garde en dehors à l'épaule droite passant de pied gauche.

Article 22

Étant encore en la même garde, vous pourrez aller couvrir le faible de l'ennemi de votre fort, et celui-ci venant à vous tirer un revers en dehors, vous le parerez de pied ferme avec le corps allongé, et vous lui tirerez une brocade à l'épaule droite passant de pied gauche.

Article 23

Vous pouvez encore gagner le faible de l'ennemi de votre fort allant en seconde ayant la main tournée en brocade ; et l'ennemi venant à vous tirer une cortelade par dedans, vous la parerez à pied ferme avec le corps allongé, et vous lui tirerez à même temps une estocade à l'épaule droite passant de pied gauche. Soyez averti que nulle passade ne se fasse sauf sur le croisement du corps ou l'avancement du pied de l'ennemi, autrement on courrait danger.



Article 24

Vous pourrez encore, de même garde, loger votre pointe sous le milieu du faible de l'épée ennemie ; et celui-ci venant à vous tirer une estocade en dedans vers l'épaule droite, vous la parerez avec une retraite du pied gauche en arrière, en levant son épée en dedans avec le fort de la vôtre ; et au même temps passant du pied gauche, vous lui donnerez une brocade dessous sa garde au côté droit.

Article 25

Vous pouvez encore tenir la pointe de votre épée en dehors sous le milieu du fort de l'ennemi, et celui-ci venant à vous tirer une brocade en dehors, vous la parerez avec une retraite du pied gauche, couvrant son faible de votre fort en dedans, le levant de même temps ; et passant du pied gauche vous lui pourrez donner dessous la garde de son épée une brocade au côté droit.

Article 26

Vous pourrez encore vous mettre en tierce haute la main en estocade un peu croisée en dedans tenant la pointe en dehors, et l'ennemi venant à vous tirer une estocade de quarte haute en dedans, vous ne la parerez pas de l'épée, ainsi rompant seulement la mesure, retirant le pied gauche en arrière, et dérobant ou baissant de même temps le corps ; puis vous pousserez une brocade dessous sa garde au côté droit passant le pied gauche en avant.



Figure 10

Cette figure démontre comment la seconde garde ➲ peut passer sur la tierce ⬅ ayant gagné de son fort le milieu de l'épée ennemie en dedans, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

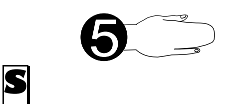
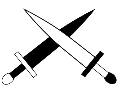
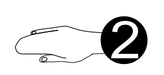
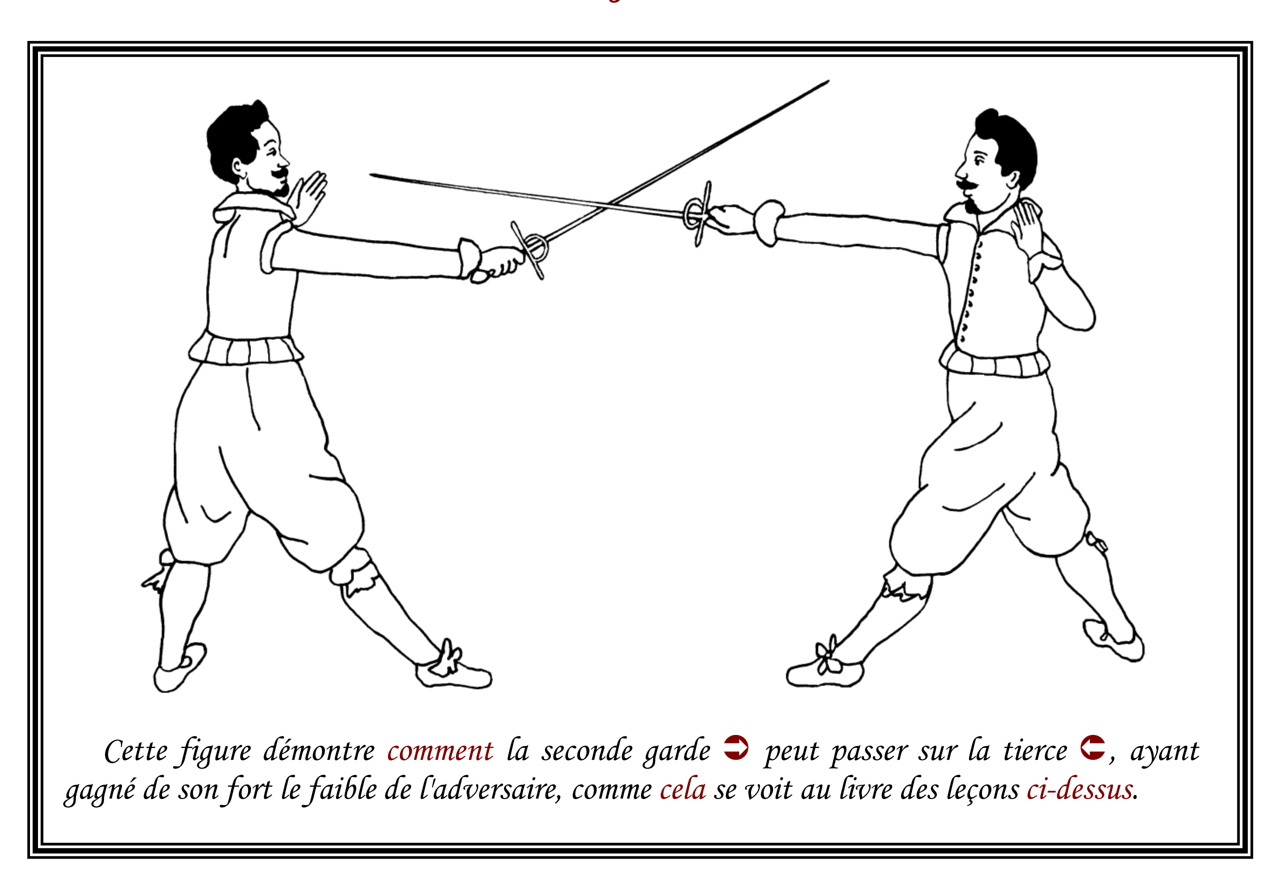
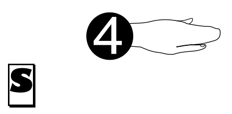
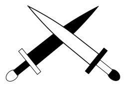




Figure 11



Cette figure démontre comment la seconde garde ➲ peut passer sur la tierce ⬅, ayant gagné de son fort le faible de l'adversaire, comme cela se voit au livre des leçons ci-dessus.





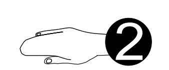
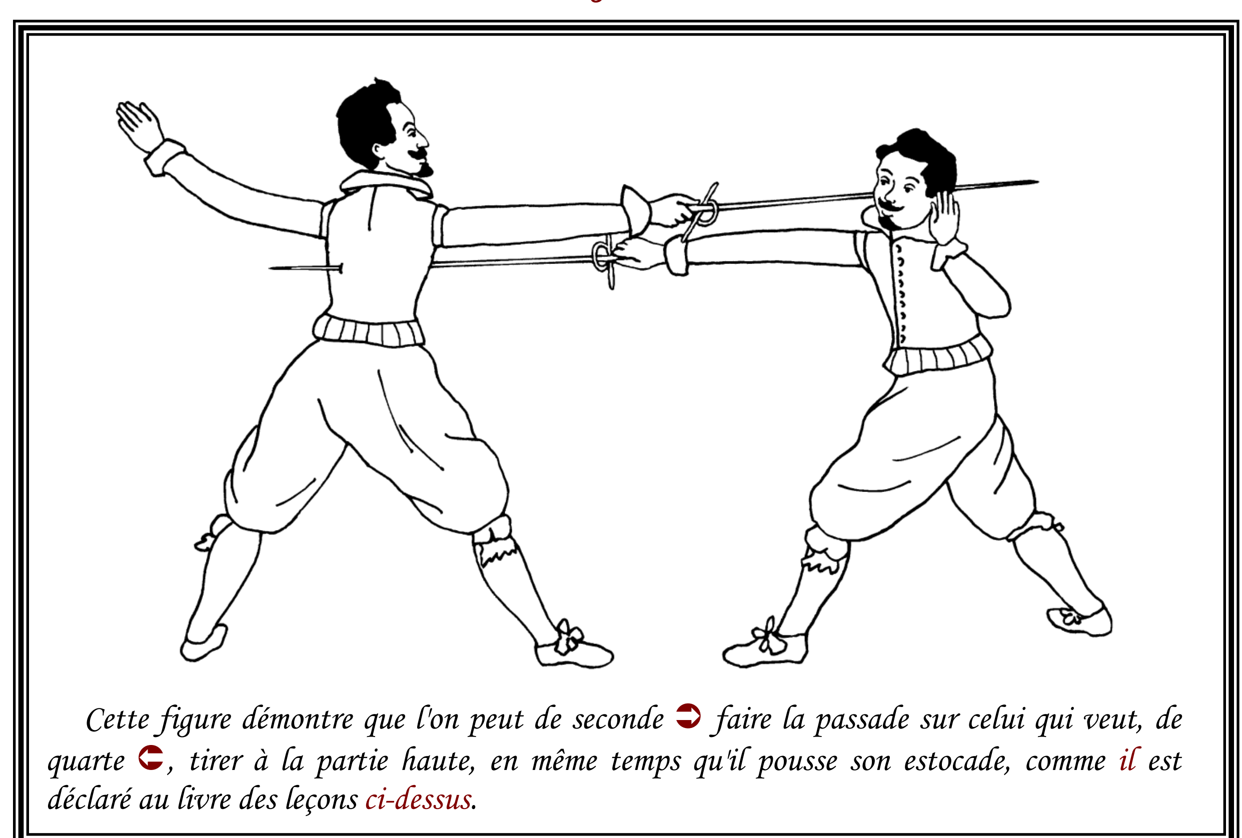
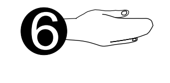


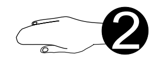


Figure 12



Cette figure démontre que l'on peut de seconde ➲ faire la passade sur celui qui veut, de quarte ⮌, tirer à la partie haute, en même temps qu'il pousse son estocade, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.





Chapitre 7. Temps et contretemps.

Section 1 Observation pour tirer sur le temps du pied.

Article 1

Trouvant votre ennemi en seconde tierce ou quarte, et que vous puissiez gagner le milieu de son faible pour le couvrir du milieu de votre fort, vous ferez un appel retirant un peu le pied gauche en arrière, laissant bien peu suivre le droit ; et l'ennemi venant à avancer le pied ou le corps pour gagner mesure, vous pousserez résolument au même temps qu'il bouge, une estocade à l'épaule droite de pied ferme.

Article 2

Étant en tierce ou en quarte haute, et que l'ennemi se vient planter en garde en votre présence, vous pousserez au même temps qu'il veut franchir le pas, une estocade à l'épaule droite, de pied ferme.

Article 3

Étant en même garde et que vous ayez gagné la juste mesure, si l'ennemi veut encore gagner un pas au même temps qu'il lève le pied, vous pousserez de résolution une estocade à l'épaule droite le surprenant à pied levé ; et par ce moyen, il ne saura aller de contretemps ni riposter.

Article 4

Étant en juste mesure, et que l'ennemi ayant les jambes élargies veuille approcher le pied gauche vers le droit, vous tirerez au même temps qu'il lève le pied une estocade résolue à l'épaule droite de pied ferme pour le surprendre.

Article 5

Étant tous deux en garde sur même force et en courte mesure, l'ennemi voulant allonger son corps, vous tirerez au même temps une estocade à l'épaule droite.

Article 6

Étant encore en mêmes gardes et en longue mesure, si l'ennemi vient à tourner en présence, vous tirerez une estocade de résolution à l'épaule droite au même temps qu'il lève le pied droit pour volter ; ce temps se peut prendre quoique l'ennemi marche en dedans ou en dehors.

Section 2 Les temps de la main.



Article 1

Lorsque vous aurez gagné du milieu de votre fort le milieu du faible de l'épée ennemie, et étant tous deux en juste mesure, si l'ennemi vient à changer sa pointe pour se désengager en présence, vous tirerez au même temps une estocade résolue a l'épaule droite de pied ferme.

Article 2

Ayant encore gagné l'épée de l'ennemi comme dessus s'il laisse tomber sa pointe dessous votre garde, au même temps qu'il abandonne votre lame, vous pousserez une estocade à l'épaule droite de pied ferme.

Article 3

Si étant en tierce ou en quarte haute, votre ennemi vient à vous faire quelque feinte en dedans ou en dehors avec battement de pied et main, au même temps qu'il fait ce mouvement, vous pousserez une estocade de pied ferme à l'épaule droite

Article 4

Sur les gardes susdites vous pouvez encore couvrir l'épée de l'ennemi de votre fort sur son faible en dedans pour l'obliger à changer ; ce que l'ennemi faisant et venant à vous tirer une brocade de seconde en dehors, au même temps vous caverez votre pointe allant à l'épaule droite.

Article 5

Vous pouvez aussi gagner l'épée de l'ennemi de votre fort à son faible en dehors ;, et l'ennemi changeant sa pointe en dedans pour vous assujettir, vous caverez au même temps votre épée lui tirant une brocade de seconde à l'épaule droite de pied ferme.

Étant tous deux en tierce et en juste mesure, vous irez de votre fort pour gagner le faible de l'ennemi ; lequel voulant sur ce temps retirer son épée à soi en votre présence, au même mouvement, vous pousserez une estocade résolue à l'épaule droite.

Tous ces temps se peuvent faire tant d'estocade que brocade, selon que vous jugerez l'occasion propre à votre dessein.

Section 3 Les contretemps.

Article 1

Trouvant premier votre ennemi en tierce haute, vous irez de seconde gagner le milieu de son faible du milieu de votre fort ; et celui-ci venant à vous tirer une estocade en dedans, vous tournerez la main en estocade le frappant de contretemps à l'épaule droite en dedans. Mais notez qu'à tous contretemps, il faut que la main et le corps soit allongé avant que le pied marche, et qu'il convient pour bien effectuer ces coups que votre fort en parant passe par-dessus le faible de l'ennemi.

Article 2

Étant en tierce haute et que l'ennemi ait gagné votre faible de son fort, et vous veuille tirer une estocade à l'épaule droite, au même temps qu'il abandonne l'épée, vous pousserez de contretemps à l'épaule droite.

Article 3

Étant votre ennemi en tierce haute et vous en basse, vous tiendrez votre pointe sous sa lame environ au milieu de son fort ; et s'il vous tire d'estocade en dedans, vous partirez en contretemps à l'épaule droite selon la manière de dessus.



Article 4

Vous pouvez aussi tenir votre pointe en dehors sous le milieu du fort de l'épée ennemie et si l'ennemi vous tire une brocade de seconde en dehors, cavant votre épée, vous lui tirerez d'estocade en contretemps à l'épaule droite selon la manière que dessus.

Section 4 Les contretemps à la tête.

Article 1

Si l'ennemi vient à gagner votre faible de son fort en dedans et qu'il veuille vous tirer une estocade à l'épaule droite en abandonnant votre épée, vous pousserez en contretemps droit à la tête passant votre fort sur son faible.

Article 2

Vous pourrez aussi tenir votre épée en dehors la pointe dessous la garde de votre ennemi ; lequel venant à vous tirer d'estocade au corps, vous pousserez de contretemps droit à la tête de pied ferme, passant le fort de votre épée sur le faible de l'ennemi.

Soyez averti de ne point tirer contretemps, sauf si l'ennemi est premier en chemin avec le bras étendu.

Chapitre 8. Leçons sur l'attaque de l'épée.

Article 1

Si étant en tierce haute tenant la pointe de votre épée vers l'œil de droit de votre ennemi, et qu'il vient pour la seconde fois assujettir votre épée de son fort sur votre faible en dedans pressant avec force contre celui-ci, au même temps qu'il fait force, vous caverez votre épée sous sa garde poussant en dehors au côté droit de pied ferme.

Article 2

Étant encore en même garde tenant la pointe de votre épée en dehors, si l'ennemi vient pour assujettir votre épée en dehors, dès que vous sentez qu'il presse votre épée de la sienne, vous pourrez caver votre pointe poussant d'estocade à l'épaule droite en dedans à pied ferme.

Article 3

Vous pouvez aussi aller assujettir l'épée de l'ennemi la couvrant de votre fort sur son faible ; et au même temps que vous sentez qu'il fait force pour résister à l'encontre, vous caverez votre pointe par-dessous sa garde poussant une estocade de pied ferme au côté droit.

Article 4



Voulant faire la même sujétion en dehors, dès que l'ennemi presse pour résister de son épée contre la vôtre, vous caverez à même temps votre pointe poussant d'estocade en dedans à l'épaule droite de pied ferme.

Article 5

Si l'ennemi vient pour gagner votre épée en tournant ou voltant en dedans ou dehors selon ce que vous pourrez remarquer, vous lui pousserez une estocade ou brocade, selon ce que vous suggérez convenir, au même temps qu'il lève le pied pour volter.

Article 6

Si vous trouvant tous deux en courte mesure, l'ennemi vient couvrir votre épée en la pressant ou forçant soit de pied ferme ou à pied levé, vous lâcherez au même temps la sienne le frappant d'estocade au côté droit en dehors ou en dedans, selon que vous jugerez le plus propre.

Chapitre 9. De l'usage de la main libre.

Section 1 Leçons de la main. *(Figure 13, Figure 14, Figure 15, Figure 16)*

Article 1

Votre ennemi étant en tierce ou quarte haute, vous logerez votre épée en dedans ; de là, vous tirerez une feinte en dehors jusqu'à sa garde ; et en cas qu'il aille à la parade sur la feinte, au même temps vous logerez votre main gauche sur son faible afin de tenir sa pointe hors de votre présence ; cavant votre pointe sous sa garde, vous le frapperez au côté droit de pied ferme. Soyez averti qu'à toutes feintes où la main assiste, il faut en faisant la feinte que le pied droit avance et le gauche le vienne joindre. Mais lorsque vous tirez l'estocade de vrai, vous le ferez de pied ferme.

Article 2

Trouvant l'ennemi campé en seconde ou en tierce haute, vous tiendrez votre pointe en dedans ; de là, allant en seconde, vous pousserez une brocade en dehors au milieu de sa lame ; celui-ci voulant la parer, vous secouerez de votre main gauche à son faible, cavant de même temps votre pointe dessous le coude de son bras le frappant de brocade en dedans à l'épaule droite de pied ferme comme dessus.

Article 3

Si étant en seconde garde, comme l'ennemi voudra venir de même avec la main en brocade pour gagner votre faible de son fort en dehors, vous pourrez au même temps battre son faible de la main en dehors ; en passant votre épée dessous sa garde, vous pousserez d'estocade en dedans de pied ferme à l'épaule droite.

Article 4

Vous pourrez aussi de même garde ou de tierce haute tenir votre pointe vers l'œil droit de l'ennemi, lequel venant pour gagner votre faible de son fort en dedans, vous battrez sa pointe de votre main gauche en dedans lui poussant de même temps une estocade dessous sa garde au côté droit de pied ferme.

Article 5

L'ennemi étant en seconde ou en tierce haute tenant sa pointe droite, vous pourrez tenir votre pointe dessous sa garde en dehors ; et en même temps que votre ennemi bouge le pied pour l'avancer, vous mènerez de la main sa pointe en dehors ; cavant de même temps votre pointe en dedans, vous pousserez de brocade en dedans à l'épaule droite de pied ferme.

Article 6

Vous pouvez aussi tenir votre pointe en dedans sous le milieu du fort de l'ennemi, et de là, pousser une brocade de seconde en dehors ; et l'ennemi venant à parer, entrant du pied tellement que vous veniez presque garde à garde, vous caverez sur ce temps votre pointe par-dessous son



bras, vous secourant de la main sur son faible, poussant la brocade en dedans sans bouger le pied droit. Cette leçon se peut effectuer dès que vous tirez la brocade presque jusqu'aux gardes, ou bien que l'ennemi la tire.

Article 7

Trouvant encore l'ennemi en tierce haute, première ou seconde, et qu'il vient pour couvrir votre faible de son fort, vous tirerez au même temps un revers en dehors ; ce que l'ennemi voulant parer de force, vous caverez votre pointe par-dessous son bras, et secourant de la main gauche sur son faible, vous pousserez de même temps une brocade de pied ferme à l'épaule droite.

Article 8

Vous pourrez aussi de tierce haute tenir votre pointe en dedans afin d'inviter l'ennemi à la venir couvrir ; ce que faisant, vous dégagerez avec un appel du pied gauche en arrière ; et l'ennemi voulant poursuivre de brocade en dehors, vous tirerez une estocade en dedans à l'épaule droite accompagnant au même temps la main.

Article 9

Vous pourrez encore de même aller couvrir l'épée de l'ennemi avec votre fort à son faible ; et celui-ci voulant passer sur vous de brocade en dehors, au même temps tournant la main en brocade, vous changerez votre pointe avec une retraite du pied gauche en arrière, laissant suivre le droit, et menant de la main sa pointe en dehors, vous pousserez de seconde à l'épaule droite sans bouger le pied.

Article 10

L'ennemi étant en tierce haute ou en seconde, vous tiendrez la pointe de votre épée dessous la sienne ; et s'il veut passer en dedans, vous tournerez la main en brocade ; et menant de la main son épée en dehors, vous pousserez de même temps une brocade à l'épaule droite, retirant le pied gauche en arrière, laissant un peu suivre le droit.

Article 11

Étant tous deux en tierce et en courte mesure, et l'ennemi voulant tirer une brocade par dehors, vous la parerez de seconde en brocade ; et ledit ennemi redoublant de seconde portant sa pointe en brocade au côté droit dessous votre garde, vous laisserez votre main en brocade ; et menant sa pointe au même temps en dehors, vous pousserez la brocade à l'épaule droite, retirant le pied gauche en arrière laissant suivre le droit.

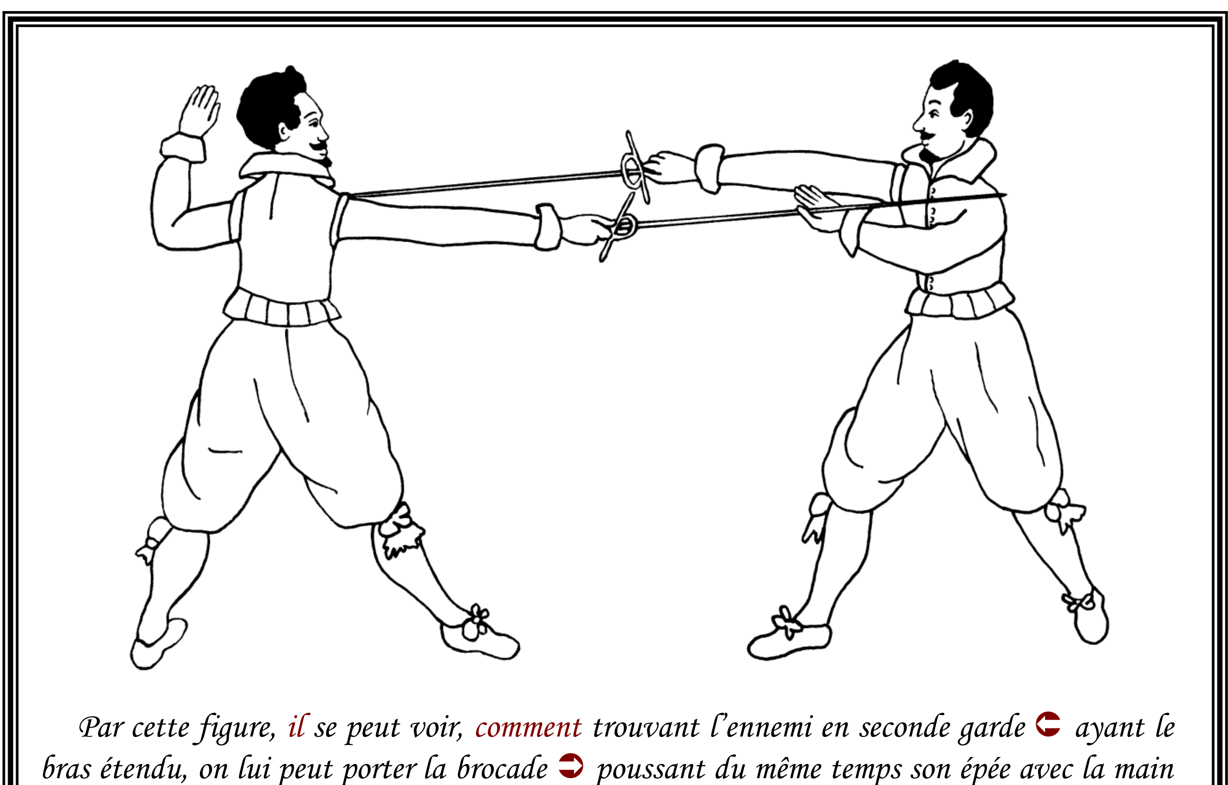
Article 12

Vous pourrez aussi tenir votre pointe dessous la garde de l'ennemi, et venant celui-ci à passer en estocade du pied gauche en dedans, vous parerez sa pointe de la main en dedans et tournant votre épée au même temps en brocade, vous pousserez de seconde dessous sa garde au côté droit, retirant un peu le pied gauche en arrière, laissant suivre le droit. Toutes les leçons susdites se peuvent exécuter, tant de passade que de pied ferme.

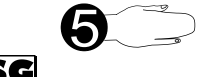


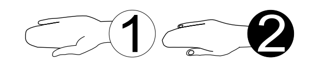


__Figure 13__



Par cette figure, il se peut voir, comment trouvant l'ennemi en seconde garde ⬅ ayant le bras étendu, on lui peut porter la brocade ➡ poussant du même temps son épée avec la main en-dehors, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

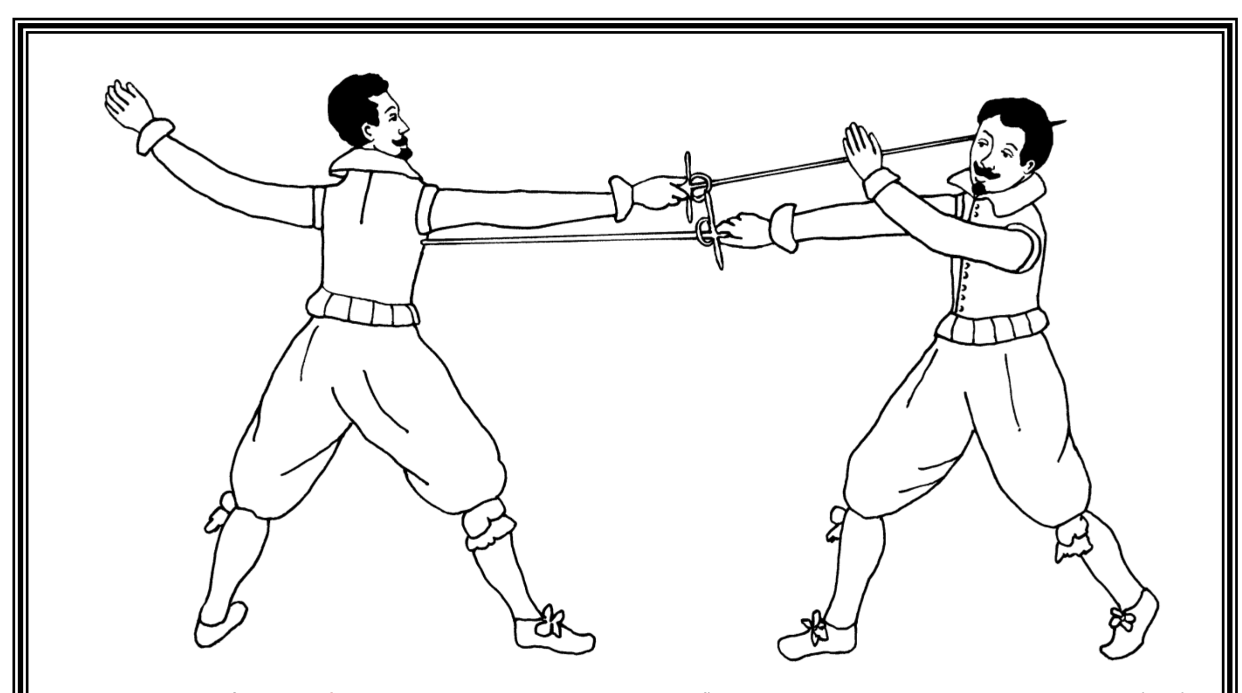




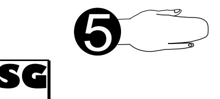
SG

(Dans la version de Glasgow, le pied gauche de l'escrimeur de droite ➡ est plus nettement levé)

Figure 14



Par cette figure, il se peut remarquer comment l'ennemi venant à tirer une estocade de quarte à la partie haute ⊂, elle se peut parer de la main en dehors, portant de même temps une brocade de seconde ⊃ sous l'aisselle au côté droit, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.



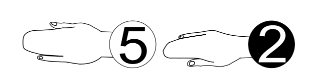
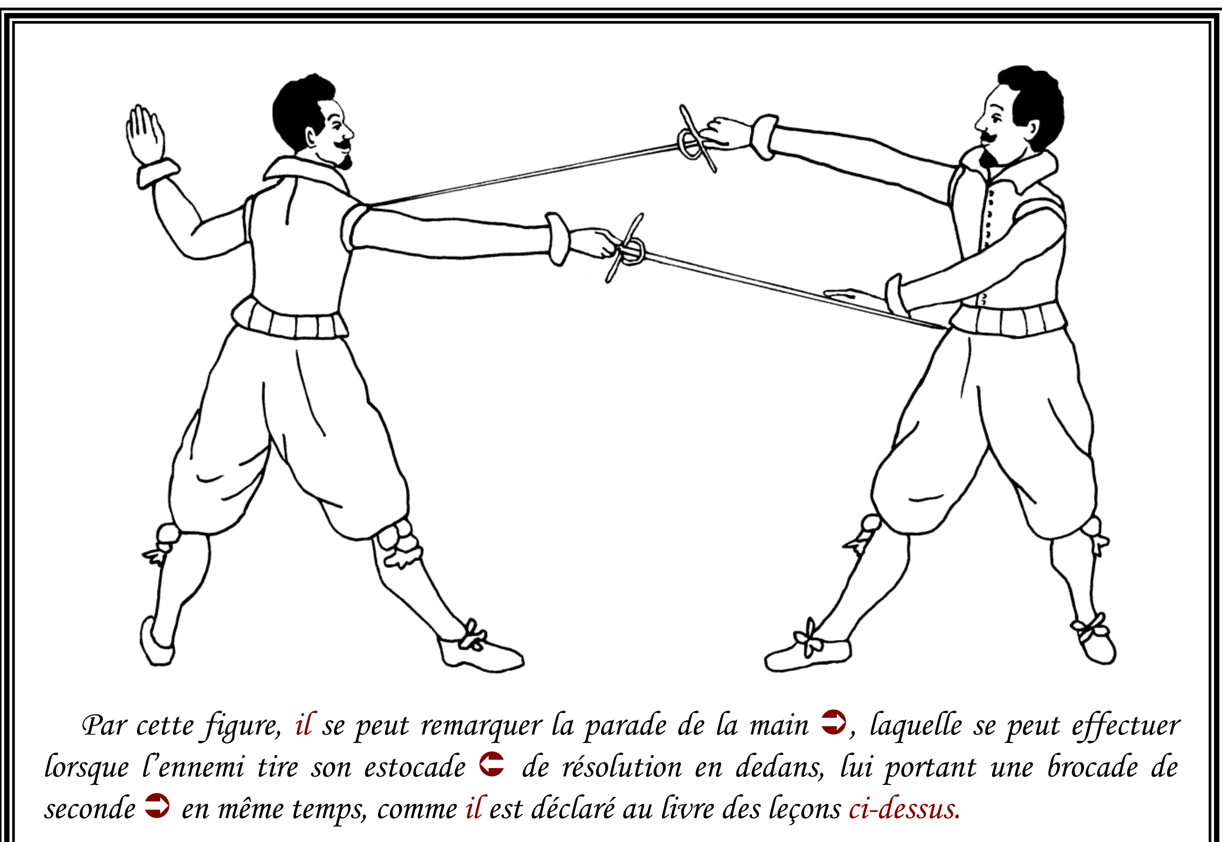


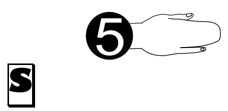


Figure 15



Par cette figure, il se peut remarquer la parade de la main ➲, laquelle se peut effectuer lorsque l'ennemi tire son estocade ➲ de résolution en dedans, lui portant une brocade de seconde ➲ en même temps, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.





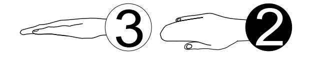
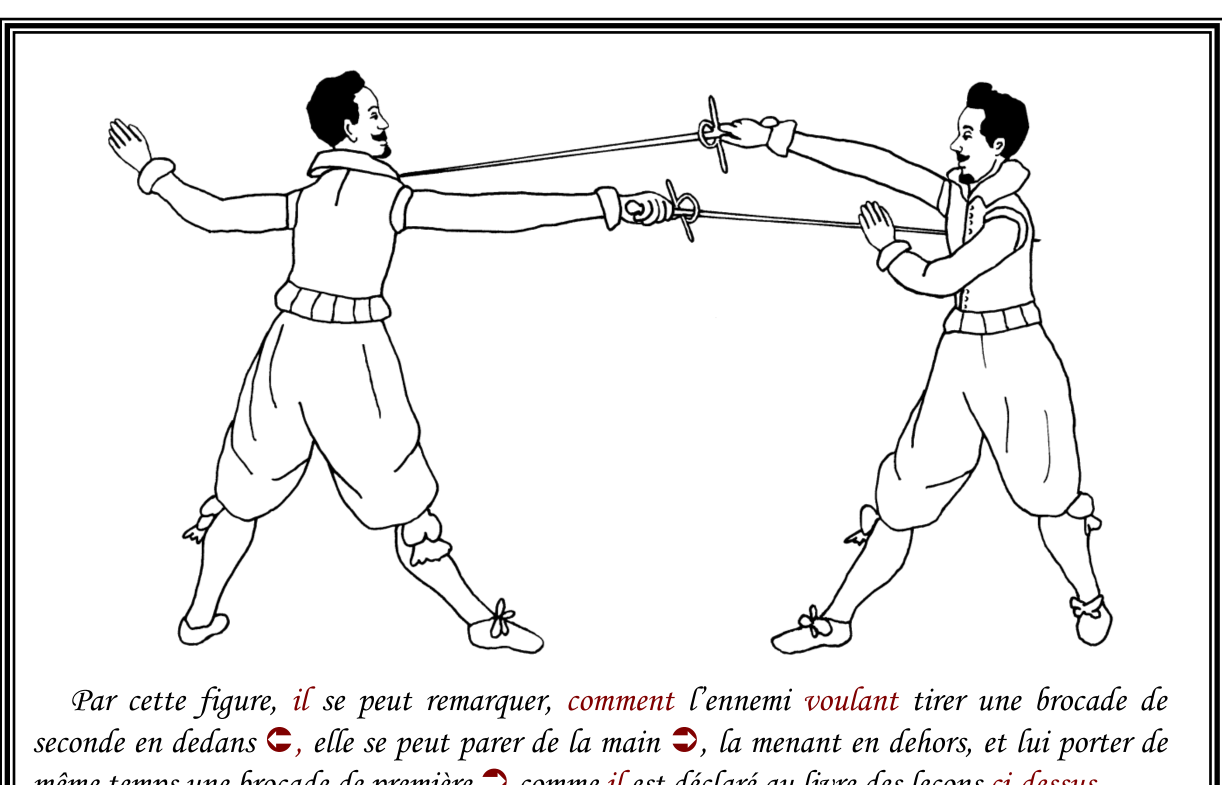
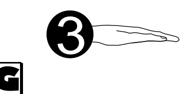
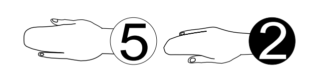


Figure 16



Par cette figure, il se peut remarquer, comment l'ennemi voulant tirer une brocade de seconde en dedans ➲, elle se peut parer de la main ➲, la menant en dehors, et lui porter de même temps une brocade de première ➲ comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.







Section 2 Remède contre ceux qui battent l'épée de la main

Article 1

Si étant en tierce haute ou en seconde et que tenant votre pointe en droite ligne, l'ennemi vient la battre de la main en dedans, vous la pourrez au même temps dérober, la cavant dessous son bras gauche, le frappant de brocade ou d'estocade au côté gauche.

Article 2

De même, l'ennemi venant à battre votre épée de la main en dedans, vous pouvez encore (cavant votre pointe par-dessous son bras gauche) le frapper de brocade dessous son bras à l'épaule gauche

Article 3

Vous pouvez encore de la même garde, lorsque l'ennemi vient pour mener de sa main votre pointe en dehors la caver par-dessous son bras gauche, en dedans, le frappant d'estocade au côté gauche.

Chapitre 10. Des prises de l'épée et leur remède.

Section 1 Les prises de l'épée. *(Figure 17, Figure 18, Figure 19)*

Article 1

Étant en tierce garde, tenant votre pointe en dedans à l'opposé du milieu du fort de l'ennemi, vous pourrez de là, allant en seconde tirer une brocade en dehors ; et l'ennemi venant à la parade avec la brocade, vous passerez du pied gauche en avant empoignant sa garde, vous la lui arracherez de la main tournant le dessus de son poing en dessous. Soyez averti de demeurer avec votre épée en brocade jusqu'à ce que vous ayez fait la prise.

Cette leçon, vous pourrez la faire soit que vous tirez la brocade ou que l'ennemi vous la tire.

Article 2

Vous pourrez aussi vous tenant en tierce basse tenir votre pointe dessous l'épée de l'ennemi ; lequel voulant passer sur vous d'estocade, ou tirer de pied ferme, vous le parerez de pied ferme en dedans ; et du même temps, vous mettrez la main gauche sur sa garde, et avec la force de la parade de votre épée, vous lui tirerez la sienne hors la main.

Article 3

Vous pourrez encore tenir votre pointe dessous la garde de l'ennemi en dedans, et trouvant la sienne un peu haute, vous caverez dessous sa garde à la jointure du bras en dehors ; la pointe un peu en dedans du bras, pour le mieux croiser ; et de même temps, vous mènerez avec la main son épée en dehors, dessous votre épée, tellement qu'il soit contraint de quitter l'épée.



Article 4

Vous pourrez encore gagner le faible de l'ennemi de votre fort en dedans, tirant une estocade à l'épaule droite ; et si en parant, il fait grand force en dedans, vous passerez de pied gauche et vous irez à la prise de sa garde le frappant où vous trouverez une ouverture.

Article 5

Vous pourrez aussi couvrir le faible de l'épée ennemie de votre fort en dedans, et l'ennemi voulant passer sur vous en dehors, vous le parerez en brocade retirant le pied droit vers le gauche, effaçant le corps ; et au même temps, vous ferez la prise à sa garde puis vous pousserez où vous trouverez une ouverture.

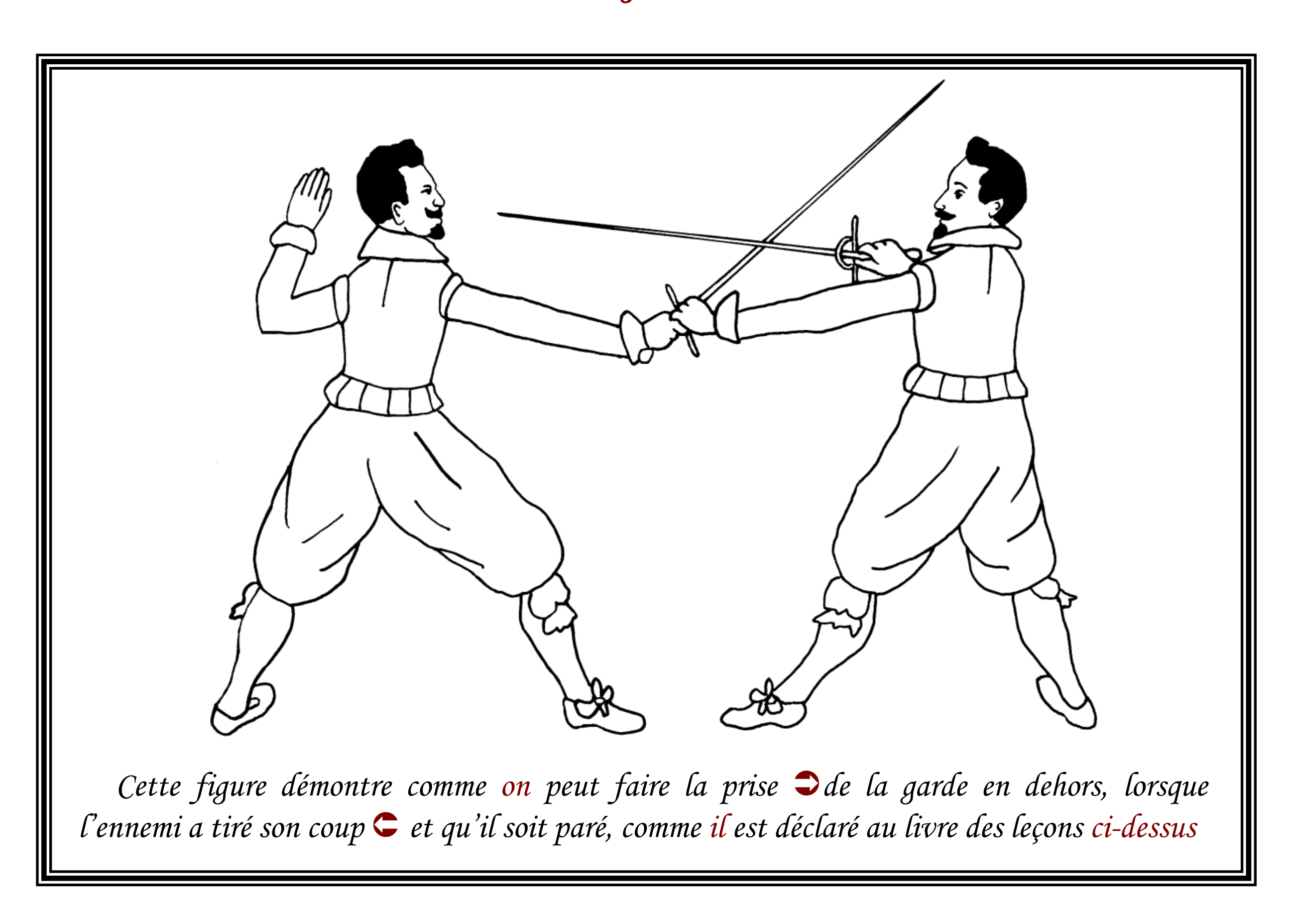
Article 6

L'ennemi étant en tierce haute ou en seconde, vous pourrez loger votre pointe sous sa garde ; et celui-ci venant à passer du pied gauche en dedans, vous le parerez de pied ferme, et au même temps, vous ferez la prise à sa garde de la main gauche ; et s'il tire de pied ferme, vous ferez la prise passant du pied gauche.

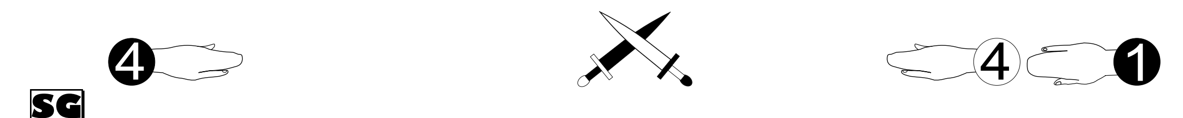
Notez que si l'ennemi passe du pied gauche en avant, vous ferez la prise de pied ferme, et s'il pousse de pied ferme, vous ferez la prise en passant du pied gauche.



__Figure 17__

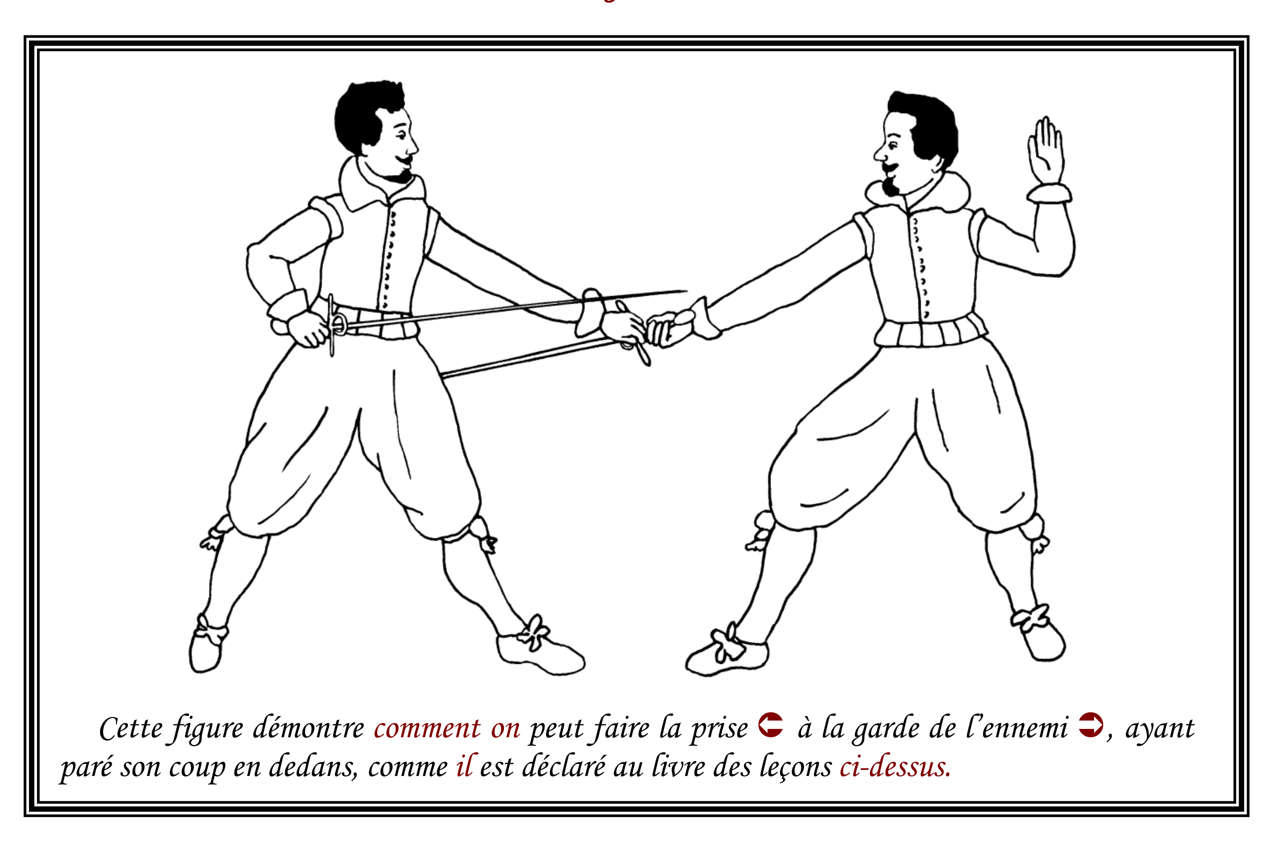


Cette figure démontre comme on peut faire la prise ➲ de la garde en dehors, lorsque l'ennemi a tiré son coup ⬅ et qu'il soit paré, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus

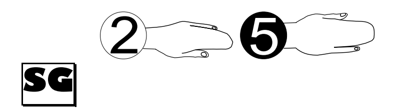


(Le renvoi des planches tant de Suède que de Glasgow est erroné)

Figure 18



Cette figure démontre comment on peut faire la prise ⬅ à la garde de l'ennemi ➡, ayant paré son coup en dedans, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.



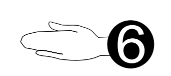
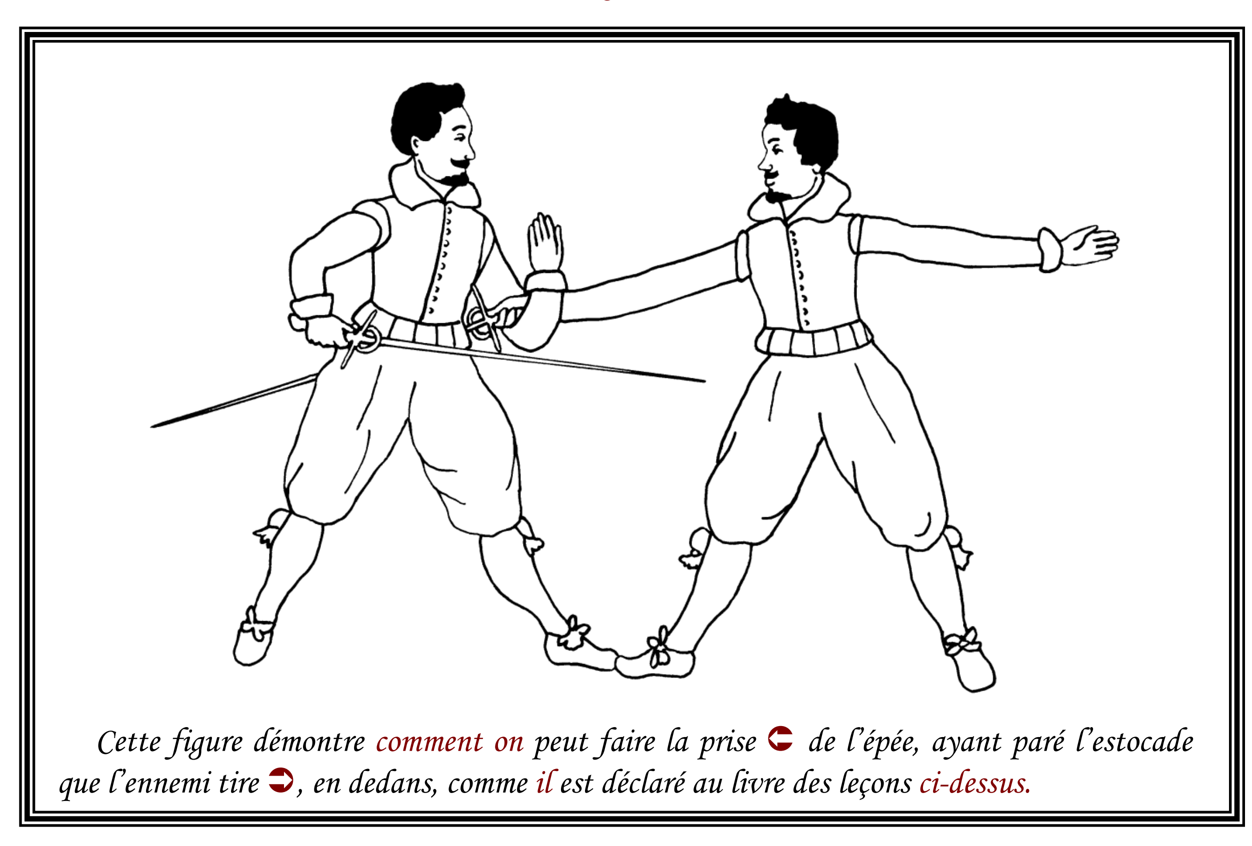
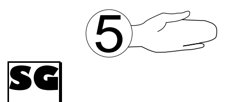


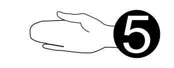


Figure 19



Cette figure démontre comment on peut faire la prise ⊂ de l'épée, ayant paré l'estocade que l'ennemi tire ⊃, en dedans, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.





Section 2 Le remède contre ceux qui vont aux prises de la garde

Article 1

Si étant en seconde garde, vous ayez tiré une brocade en dehors, et que l'ennemi la pare de même, et que du même temps il passe de pied gauche pour saisir de la main votre garde, vous retirerez au même temps votre pied droit d'une démarche en arrière, tenant l'épée en première, puis avançant votre bras gauche pour mettre la main sur sa garde.

Article 2

Si ayant tiré une estocade en dedans vers l'épaule droite de l'ennemi, il va à la parade en dedans ayant sa main tournée en estocade, et qu'il passe de même temps sur vous voulant saisir de sa main gauche votre garde, vous tirerez aussitôt votre pied droit et la main de l'épée en arrière, avançant votre bras gauche pour mettre la main sur sa garde.

Article 3

Si l'ennemi vous tire une grande brocade en dehors sur le temps du pied et du même temps passe du pied gauche avançant son bras pour saisir votre garde, vous retirerez au même temps votre pied droit d'une démarche en arrière, retirant en même temps le bras de votre épée en seconde, avançant le bras gauche pour mettre la main à sa garde.

Ces remèdes contre les prises se peuvent oser contre ceux qui se fiant sur leur force veulent toujours saisir la garde ; et ainsi, un petit homme empêchera qu'un grand ne puisse avoir avantage sur lui.

Chapitre 11. Les gannances ou sujétions d'épée.

Article 1

L'ennemi étant en tierce haute ou en seconde, vous pourrez loger votre pointe sous le milieu de son fort ; et en même temps qu'il bouge le pied de devant ou approche celui de derrière, vous couvrirez de votre fort son faible afin de le tenir sujet et lui porter l'estocade de quarte à l'épaule droite en dedans si vous le trouvez à propos.

Article 2

L'ennemi étant encore en même garde que dessus, au même temps que l'ennemi bouge le pied, vous couvrirez son épée de votre fort à son faible en dehors, avançant le pied droit, laissant suivre le gauche ; et de là, vous pourrez, de brocade en dehors ou bien d'estocade, tirer une botte à l'épaule droite.

Article 3

Ayant aussi couvert l'épée ennemie de votre fort à son faible en dedans, et qu'il change en dehors en se retirant, vous poursuivrez de deux pas en avant le rechargeant en dehors ; et s'il cave derechef en dedans en se retirant, vous le poursuivrez encore en dedans jusqu'à que vous ayez gagné la mesure, pour tirer.



Article 4

Si l'ennemi a gagné votre faible de son fort en dedans, et qu'il vous veuille de là tirer une estocade, au même temps qu'il lève le pied pour tirer, vous cueillerez votre fort à son faible, marchant du pied droit en dedans y joignant le gauche, puis vous tirerez une estocade de quarte à l'épaule droite.

Article 5

Si vous avez de votre fort gagné le faible de l'ennemi, et qu'il veuille en se retirant regagner votre faible en dehors, vous changerez aussi toujours de même en dedans avançant le pied droit en avant laissant suivre le gauche ; et ainsi vous le poursuivrez assujettissant toujours son épée jusqu'à que vous ayez gagné mesure pour le frapper où vous trouverez qu'il convient.

Article 6

Si vous êtes en tierce haute ou en seconde tenant votre pointe vers l'œil de l'ennemi, et qu'il soit en tierce basse ou quarte tenant sa pointe sous votre garde pour venir gagner votre faible de son fort en dedans en levant le pied, vous pourrez contrechanger de pied ferme cueillant au même temps votre fort à son faible et ainsi pousser une estocade à l'épaule droite.

Article 7

Si étant encore tous deux en mêmes gardes que dessus, l'ennemi vient à hausser son épée pour couvrir la vôtre de son fort à votre faible, au même temps retirant du pied gauche en arrière laissant suivre le droit, vous abaisserez votre pointe dessous sa garde ; et s'il vient derechef pour gagner mesure, au même temps qu'il bouge, vous couvrirez son épée de votre fort à son faible en dedans, avançant le pied droit et joignant le gauche, pour pousser d'estocade à l'épaule droite.

Article 8

L'ennemi ayant gagné votre faible de son fort, tellement que vous ne puissiez changer sans péril de recevoir, la mesure étant trop courte, vous cueillerez votre fort à son faible relevant votre pointe en dedans sans abandonner sa lame, et retirant le pied gauche en arrière laissant suivre le droit ; puis si l'ennemi veut derechef regagner votre faible, vous pousserez au même temps une estocade à l'épaule droite de pied ferme.

Toutes ces leçons se peuvent aussi bien faire de brocade en dehors que d'estocade en dedans vous souvenant d'allonger toujours le bras et corps avant que bouger le pied.

Chapitre 12. Cortelades, revers et leur remède.

Section 1 Les cortelades et revers.

Article 1

Ayant gagné de votre fort le faible de l'épée ennemie en dedans, vous tirerez une estocade à l'épaule droite, avançant le pied droit ; et si l'ennemi va à la parade, vous tirerez un revers en dehors, levant le pied gauche en l'air ; puis lâchant ledit revers, vous retirerez le pied gauche en arrière, laissant suivre le droit.



Article 2

Ayant aussi gagné du milieu de votre fort le milieu du faible de l'épée ennemie en dehors, vous tirerez de seconde une brocade à l'épaule droite ; et si l'ennemi va à la parade, vous lui tirerez un estramaçon en dedans levant le pied gauche en l'air lorsque vous lâchez le coup, puis en le retirant en arrière laissant suivre le droit.

Article 3

Si étant en tierce basse et l'ennemi en tierce haute et que tenant votre pointe sous sa garde, il vient à allonger le corps tenant sa pointe en droit ligne, au même temps qu'il bouge, vous ouvrirez son épée du droit fil de la vôtre en dehors ; entrant du pied droit en avant, vous tirerez un revers levant le pied gauche en l'air, en lâchant le coup, et le retirant en arrière laissant suivre le droit.

Article 4

Étant en tierce haute ou en seconde garde, si l'ennemi vient pour charger votre faible de son fort en dedans, vous tirerez au même temps un revers en dehors, levant le pied gauche en l'air et le retirant en arrière en lâchant le coup, laissant suivre le droit.

Article 5

Étant encore en même garde et que l'ennemi vient à tirer une brocade en dehors, vous la parerez en dehors avec le même fil de votre épée, lui tirant un revers selon la manière susdite.

Article 6

L'ennemi étant en tierce haute ou en seconde, vous pourrez de tierce lui tirer une estocade en dedans passant votre lame sur le faible de son épée ; celui-ci voulant parer, vous retirerez bien peu votre pointe vers vous, et vous lui donnerez une cortelade dessous la garde à la jointure du bras avec le pied gauche levé en l'air, le retirant comme il dit est.

Article 7

Vous pouvez aussi vous tenir en droite ligne, et l'ennemi venant pour couvrir votre épée en dedans, vous cueillerez votre pointe en dedans ; la portant par-dessus la sienne, vous lui couperez une taillade sur le gros muscle du bras levant le pied gauche en lâchant le coup, et le retirant.

Article 8

Vous pouvez encore tenir votre pointe sous la garde de l'épée ennemie ; lequel vous tirant une estocade vers l'épaule droite en dedans, vous la parerez de même à pied ferme ; puis retirant votre bras vers vous, vous donnerez un revers au côté droit, levant le pied comme il dit est.

Article 9

De même, vous pourrez en dedans, lorsque l'ennemi vient à vous tirer d'estocade en dedans vers l'épaule droite, laquelle vous parerez en dedans, lâchant la cortelade aussi en dedans.

Article 10

Si étant en tierce haute ou en seconde, l'ennemi vient pour gagner de son fort votre faible en dedans pour vous assujettir, vous lui tirerez une brocade en dehors vers la tête, entrant un grand pas du pied droit ; et en cas que l'ennemi la pare, vous forcerez de votre épée contre la sienne pour éviter sa pointe de votre épaule droite ; puis passant du pied gauche, vous lui tirerez une cortelade en dedans à la jambe.

Article 11

Vous pourrez aussi vous mettre en tierce ou quarte basse tenant votre pointe sous l'épée ennemie à l'opposé du milieu de son fort ; et s'il vient à vous tirer une estocade en dedans vers l'épaule droite, vous tirerez au même temps une estocade de même, à l'encontre entrant du pied droit, tenant la main bien relevée pour garantir la tête ; et de même temps, passant du pied gauche en dedans, vous lui tirerez une cortelade en dedans à la jambe

Article 12

A partir des mêmes gardes que dessus, vous pourrez aussi, lorsque l'ennemi vous tire une estocade en dedans, tirer à l'encontre entrant du pied droit, relevant bien la main pour garantir la tête ; de là, vous tirerez un revers à la jambe droite.

Article 13

Vous pouvez encore de tierce garde, tenir la pointe de votre épée sous le milieu du fort de celle de l'ennemi ; et s'il vient à vous tirer une estocade en dedans vers l'épaule droite, vous parerez en levant son épée ; et ainsi vous tirerez une cortelade en dedans dessous sa garde à la jointure du bras ou à la jambe levant le pied gauche en l'air, et le retirant en arrière, en lâchant le coup, laissant suivre le droit.

Article 14

Vous pouvez aussi de la même garde que dessus tenir votre pointe sous le milieu du fort de l'épée ennemie tournant la main en estocade ; et si l'ennemi vous tire une brocade en dehors, vous la parerez du même fil de votre épée tirant au même temps un revers en dehors sur le coude de son bras ou au jarret, levant le pied gauche en l'air, et le retirant en arrière en lâchant le coup laissant suivre le droit.

Article 15

Si étant en seconde garde la main tournée en brocade l'ennemi vient assujettir votre épée la couvrant de la sienne en dehors, vous lui tirerez au même temps une cortelade en dedans dessous la garde de son épée au bras, accompagnant les jambes comme dessus.

Section 2 Les feintes des cortelades

Article 1

Vous trouvant tous deux en seconde ou en tierce haute, vous ferez semblant de tirer un revers en dehors ; et au même temps que l'ennemi va à la parade, vous lâcherez une cortelade en dedans levant le pied gauche en l'air puis retirant en arrière laissant suivre le droit.

Article 2

Vous pouvez encore étant en même garde que dessus faire semblant de tirer une cortelade en dedans ; et si l'ennemi va à la parade, vous tirerez un revers en dehors levant le pied droit puis le retirant en arrière, en lâchant le coup.



Article 3

Étant tous deux en seconde avec les mains tournées en brocade, et l'ennemi venant à tirer une cortelade en dedans, vous la parerez tournant la main en estocade ; et de même temps, vous lui pourrez tirer une cortelade par dedans avec le pied gauche en l'air le retirant en arrière en lâchant le coup.

Article 4

Étant tous deux en tierce haute, si l'ennemi tire un revers en dehors, vous le parerez du même fil de l'épée, et du même temps, vous lui tirerez un revers sur la tête levant le pied gauche, et le retirant en lâchant le coup.

Article 5

Étant encore en même garde que dessus, et que l'ennemi vous tire un revers en dehors sur le jarret, au même temps, vous lui tirerez un revers par dehors à la tête, retirant le pied gauche en arrière laissant suivre le droit.

Article 6

Étant tous deux en seconde avec la main en brocade et l'ennemi voulant vous tirer une cortelade par dedans à la jambe au même temps, vous lui tirerez une cortelade en dedans à la tête, retirant le pied gauche en arrière laissant suivre le droit.

Notez que tous les revers et cortelade se doivent donner levant le pied gauche ; et en lâchant le coup, vous le retirerez en arrière, laissant suivre le droit, à cause du danger qu'on encoure lorsqu'on les donne en entrant du pied droit ; aussi parce qu'en les donnant, comme il est dit, l'épée offense plus du tranchant.

Il faut aussi prendre garde de ne tirer cortelades ou revers, sauf si vous avez premièrement présenté une estocade ou brocade vers la tête ou poitrine de l'ennemi afin qu'il soit par ce moyen contraint d'aller à la parade ; auquel temps, vous pourrez tirer cortelades ou revers où vous jugerez qu'il convient.

Section 3 Remède contre les cortelades

Article 1

Ayant gagné de votre fort le milieu du faible de l'ennemi et qu'il vous tire un revers en dehors, au même temps qu'il tourne la main pour lâcher le coup, vous lui tirerez une estocade de pied ferme à l'épaule droite. Voilà le vrai remède pour empêcher qu'il ne puisse fournir le revers. Et si vous avez perdu ce premier temps pour pousser l'estocade pendant qu'il volte le revers, vous tournerez la main en brocade parant le coup en dehors et du même temps, vous lui tirerez une brocade à l'épaule droite.

Article 2

Étant tous deux en seconde pour assujettir l'épée l'un de l'autre, et que l'ennemi tire une cortelade en dedans, au même temps qu'il lève la main pour tirer le coup, vous pousserez de pied ferme une estocade à l'épaule droite avec la main relevée pour vous garantir la tête. Et si vous avez trop tardé à prendre le temps, vous le parerez en tournant la main en estocade avec le fort de votre épée ; et du même temps ; vous lui tirerez une estocade à l'épaule droite de pied ferme.

Et en cas que vous ayez perdu le premier et deuxième temps, vous parerez le revers ou estocade en retirant le pied gauche en arrière laissant suivre le droit.

Et s'il tire un revers, vous le parerez tournant la main en brocade avec le fort de votre épée en dehors ; s'il tire une cortelade, vous la parerez tournant la main en estocade avec le fort de votre épée à son faible ; puis vous tirerez une estocade ou brocade selon que vous jugerez qu'il convient.



Chapitre 13. Jeu d'épée seule en forme de mathématique.

Section 1 Les parades du jeu de mathématique.

Article 1

Si l'ennemi vous tire une estocade en dehors, vous la parerez de votre fort à son faible allant en quarte et marchant du pied en dehors.

Article 2

S'il tire en dedans, vous parerez aussi de votre fort à son faible marchant en dedans, vous armant le corps avec la garde de votre épée vers la ceinture.

Article 3

Étant tous deux en haute garde et que l'ennemi tire une estocade en dedans, dessous votre garde, au côté droit, vous parerez avec le fort de votre épée à son faible, laissant passer ou tomber votre épée dessous la sienne en marchant en dedans.

Article 4

L'ennemi voulant vous tirer une estocade dessous votre garde en dehors, vous la parerez aussi en dehors du milieu de votre fort sur le milieu de son faible avec le même fil de votre épée, la laissant tomber ou passer dessous la sienne en marchant en dehors.

Article 5

Pour vous bien mettre en défense, vous tiendrez la garde de votre épée relevée une paume et demi au dessus de votre ceinture, la pointe basse et le corps droit. Et lorsque vous voudrez attaquer, vous tiendrez le bras et le corps allongé.

Article 6

Si vous voulez en ce jeu user de la main, vous le pourrez faire de même façon comme nous avons traité ci-devant ; ce que vous ferez assez facilement d'autant que le bras et l'épée ennemie est toujours étendu en droite ligne.

Section 2 Les leçons d'offense et défense du dit jeu de mathématique. *(Figure 20, Figure 21, Figure 22)*

Article 1

Étant tous deux en haute garde et que l'ennemi vous veuille donner une estocade dessous votre garde au côté droit, vous laisserez au même temps tomber votre pointe, poussant dessous sa garde d'estocade ou brocade.

Article 2

Vous pouvez aussi aller à la sujétion de l'épée ennemie, la couvrant du milieu de votre fort sur le milieu de son faible en dehors ; et l'ennemi voulant vous donner une estocade en dedans, vous



laisserez tomber votre pointe dessous sa lame lui poussant en dedans une estocade dessous sa garde au côté droit.

Article 3

Si l'ennemi vous a gagné l'épée en dedans de son fort à votre faible, vous avancerez bien peu votre épée, et du même temps tournant votre main en brocade, vous le frapperez de même à l'épaule droite.

Article 4

Si ayant gagné l'épée de l'ennemi de votre fort sur son faible en dedans, il vient à caver en dehors, vous pousserez du même fil droit une estocade en dehors à l'épaule droite.

Article 5

Si étant avec votre pointe sous le milieu du fort de l'épée ennemie, un peu en dehors, il fait quelque mouvement, vous lui pousserez une estocade en dedans du long de sa lame à l'épaule droite.

Article 6

Vous pourrez aussi (ayant gagné de votre fort le milieu du faible de l'ennemi, et qu'il vous veuille de là, tirer une estocade dessous votre garde en dedans), laisser de même fil tomber votre pointe en dehors ; et de même temps tournant la main en brocade, vous pousserez de même en dedans à l'épaule droite.

Article 7

Vous pourrez encore vous mettre en tierce haute tenant votre pointe en droite ligne. Et si l'ennemi vient de tierce basse avec son fort, lever votre faible en dehors, pour vous pousser une brocade par en bas en dehors sous votre garde au côté droit, au même temps qu'il tourne la main en brocade pour vous frapper, vous tournerez aussi votre main en brocade et vous lui pousserez de même dessein une brocade en dehors au côté droit sous sa garde.

Article 8

Si étant encore en même garde, l'ennemi vient à couvrir votre épée du fort de la sienne en dedans pour l'assujettir, au même temps qu'il allonge le bras, vous tournerez votre main en brocade, le férissant de même au côté droit sous sa garde.

Article 9

De même l'ennemi venant encore pour gagner votre épée comme dessus, au même temps qu'il avance, vous lui pousserez une estocade dessous sa garde au côté droit avec la main bien relevée, afin de vous garantir la tête. Cette leçon, vous pourrez l'exécuter quoique que l'ennemi ne touche votre épée.

Article 10



Vous pouvez aussi couvrir l'épée de l'ennemi de votre fort sur le milieu de son faible, puis menant sa lame en dedans, vous lui tirerez une estocade ou brocade en dehors dessous sa garde au côté droit.

Article 11

L'ennemi venant pour assujettir votre épée de son fort à votre faible en dedans, et voulant mener votre épée pour vous tirer une estocade ou brocade en dehors au côté droit sous votre garde, au

même temps qu'il veut pousser, vous tournerez votre main en brocade et vous lui tirerez une brocade à l'encontre dessous sa garde au côté droit.

Article 12

Vous trouvant avec votre pointe en dehors dessous la garde de l'ennemi, vous lui pourrez couper d'estocade une botte dessus sa pointe en dedans ; et au même temps qu'il veut parer, vous tournerez votre main en brocade et passant de pied gauche, vous lui donnerez une brocade à l'épaule droite.

Article 13

Vous pouvez aussi tenir votre pointe en dedans à l'opposé du milieu du fort de l'ennemi. Et en cas qu'il vient pour couvrir votre épée de son fort sur votre faible en dedans, vous cueillerez votre pointe vers vous, coupant une botte dessus sa pointe en dehors à l'épaule droite.

Article 14

Étant en haute garde et que l'ennemi vient pour assujettir votre épée de son fort sur votre faible, au même temps qu'il s'avance, vous caverez votre pointe sous sa garde, et vous lui pousserez de droite ligne une estocade en dehors à l'épaule droite.

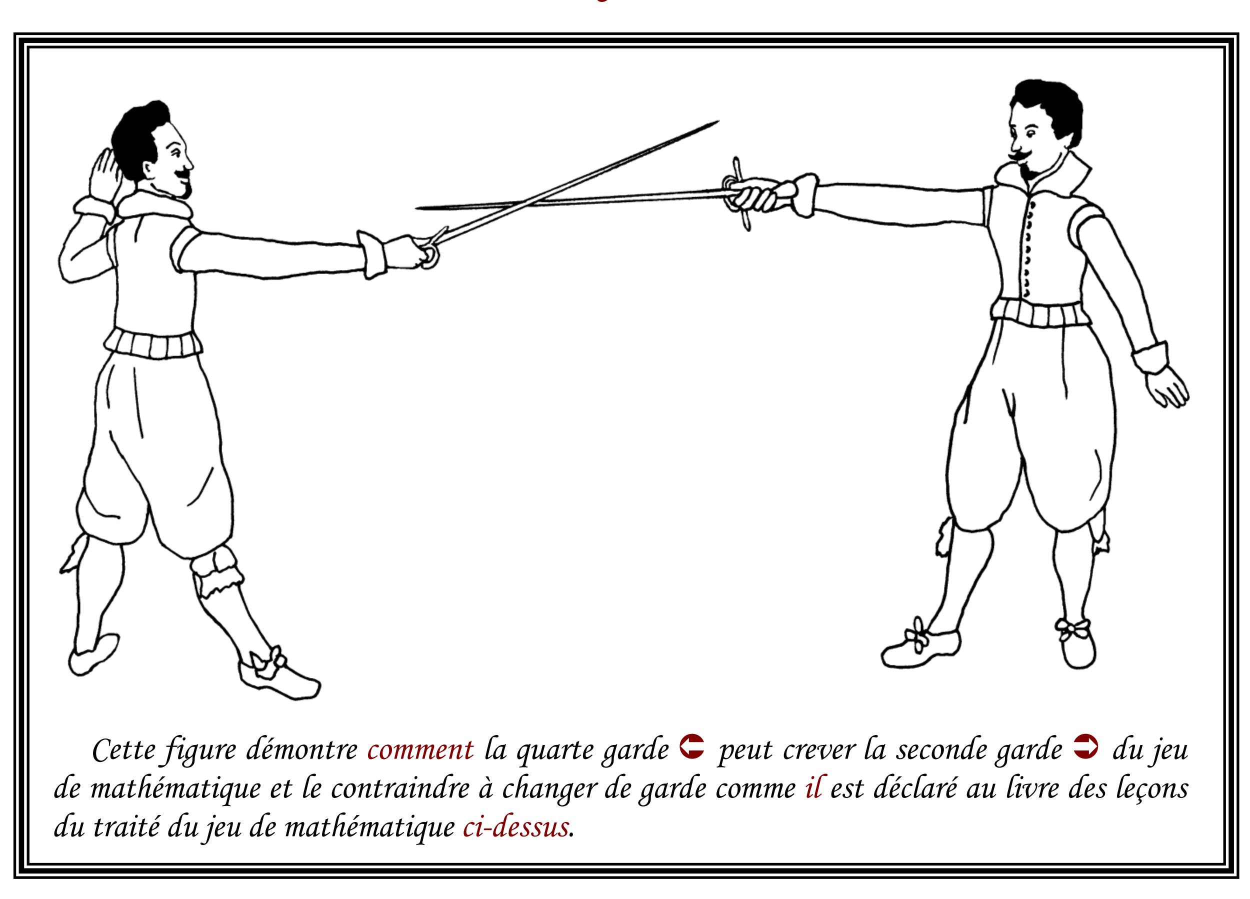
Article 15

Si sur la même garde l'ennemi vient pour assujettir votre épée de son fort à votre faible en dehors, au même temps qu'il avance le bras pour couvrir votre épée, vous caverez votre pointe en dedans lui tirant une estocade à l'épaule droite.

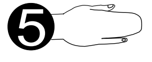
Article 16

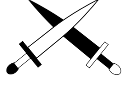
Si étant encore en même garde l'ennemi vient d'en bas pour lever votre pointe afin de vous donner une brocade par-dessous votre garde, au même temps qu'il vient à faire l'élévation de votre épée, vous caverez la pointe de celle-ci dessous sa garde, et vous lui pousserez une brocade au côté droit relevant la main pour garantir la tête.

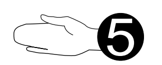
Figure 20



Cette figure démontre comment la quarte garde ➲ peut crever la seconde garde ➲ du jeu de mathématique et le contraindre à changer de garde comme il est déclaré au livre des leçons du traité du jeu de mathématique ci-dessus.



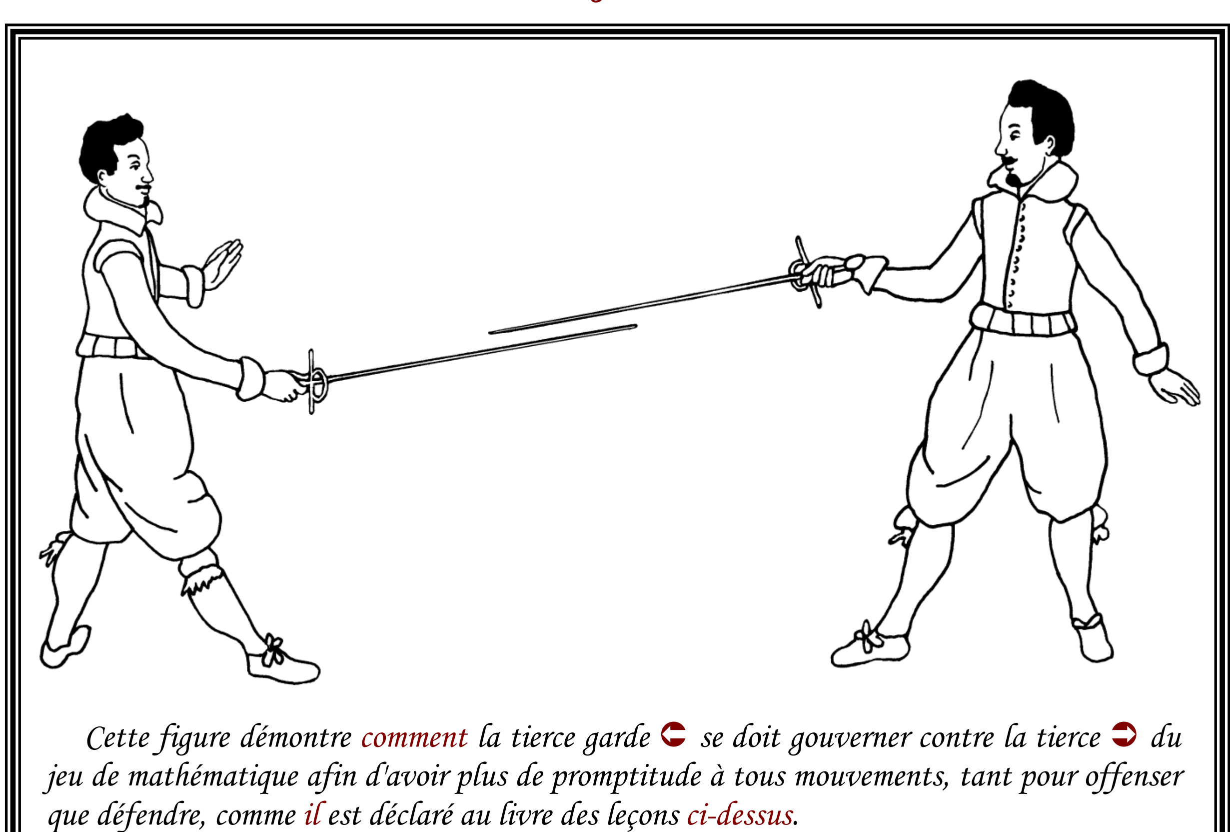




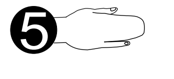


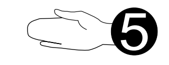
(Le renvoi à une partie précise du traité est erroné. Les mains des escrimeurs sont en préhension 2)

Figure 21



Cette figure démontre comment la tierce garde ⬅ se doit gouverner contre la tierce ➡ du jeu de mathématique afin d'avoir plus de promptitude à tous mouvements, tant pour offenser que défendre, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

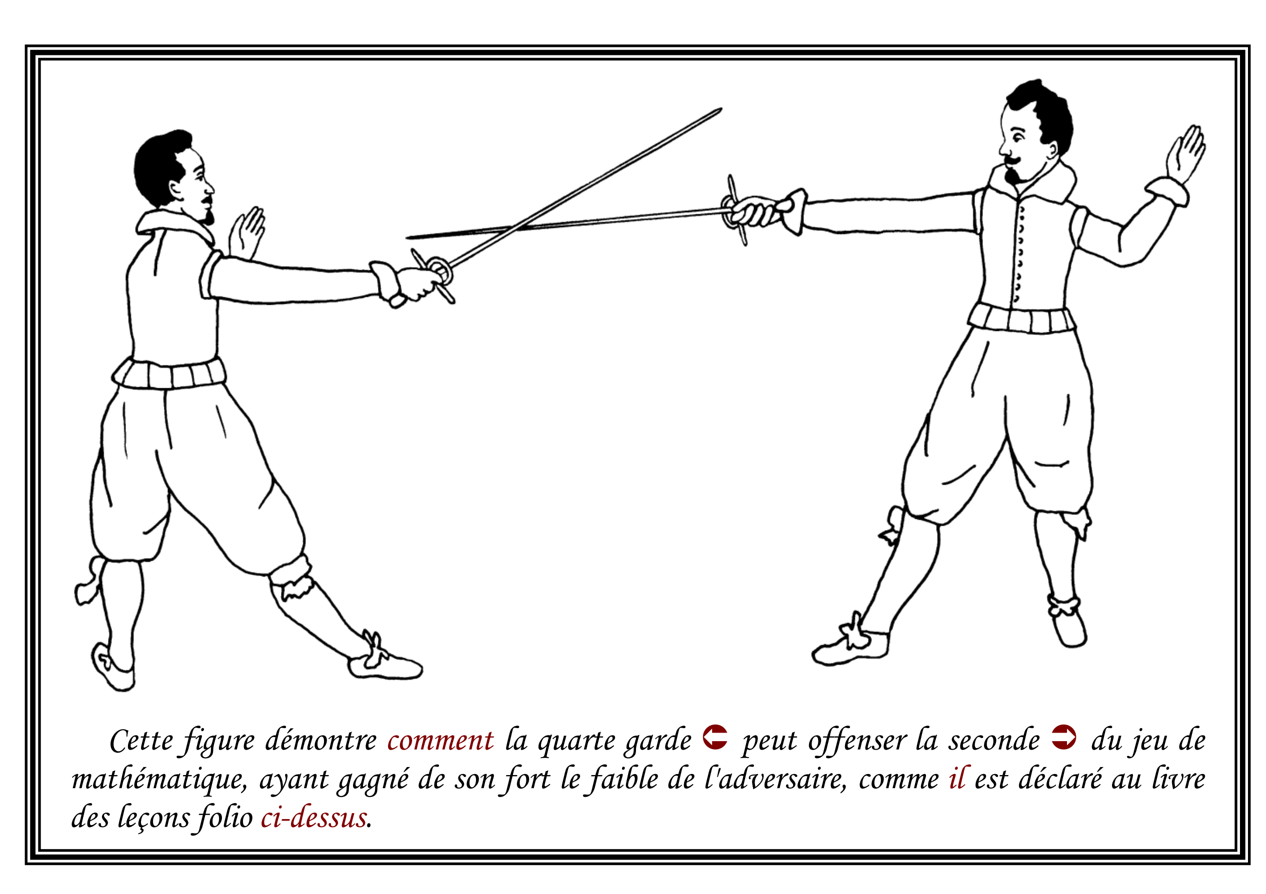




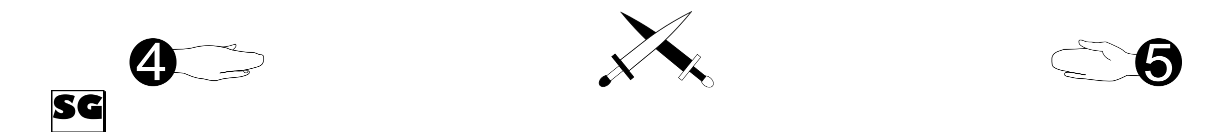


(La main de l'escrimeur de droite ➡ est en préhension 2)

Figure 22



Cette figure démontre comment la quarte garde ⮈ peut offenser la seconde ⮊ du jeu de mathématique, ayant gagné de son fort le faible de l'adversaire, comme il est déclaré au livre des leçons folio ci-dessus.



(Les mains des escrimeurs sont en préhension 2)

Section 3 Les feintes contre le jeu mathématique.

Article 1

Étant avec votre pointe sous l'épée ennemie en dedans, vous feindrez en battant du pied droit de pousser une botte en dedans vers l'épaule droite ; et l'ennemi allant à la parade en dehors, vous caverez votre pointe sous sa garde poussant une estocade en dedans à l'épaule droite.

Article 2

Tenant votre pointe en dehors, vous feindrez battant du pied droit de pousser une botte en dedans vers l'épaule droite ; et en temps que l'ennemi veut parer, vous caverez votre pointe en dehors sous sa garde poussant une estocade à l'épaule droite.

Article 3

Si étant en droite ligne, l'ennemi vient pour assujettir votre épée en dehors tournant du même côté, au même temps qu'il fait force contre votre épée, vous caverez votre pointe dessous sa garde lui poussant une estocade en dedans au côté droit avec la main relevée pour garantir la tête.

Article 4

L'ennemi, pour assujettir, tenant votre épée de son fort à votre faible en dedans, marchant ou voltant en dehors ou dedans, au même temps qu'il va pour gagner votre épée, vous lui pousserez une estocade dessous sa garde au côté droit.

Article 5

S'il vient pour gagner votre épée en dedans marchant de même, au même temps qu'il force à votre épée, vous caverez la pointe de celui-ci dessous sa garde, et vous lui tirerez une botte de droit fil à l'épaule droite en dehors.

Section 4 Pour faire forcourir l'ennemi.

Vous tiendrez votre garde haute avec le poignet de la main haussé, et la pointe de votre épée basse sous le milieu du fort de l'épée ennemie ; et de là, vous ferez des mouvements de pointe en dedans et dehors, ne bougeant que le poignet afin de le faire forcourir et ouvrir pour pouvoir pousser votre estocade à découvert.

Section 5 Le remède contre les mouvements ou fleuretages

Article 1

L'ennemi étant en haute garde avec sa pointe baissée dessous votre garde et que de là, il fasse des mouvements de sa pointe en dedans et dehors si vite que votre œil ne soit assez subtil pour le surprendre au premier temps, au même temps qu'il meut sa pointe en dedans, vous abaisserez votre pointe au milieu de sa lame, marchant en dedans, et de cette manière, vous éviterez ces mouvements



Article 2

De même, vous pouvez faire en dehors, pourvu que laissant baisser votre pointe au milieu de sa lame, vous marchiez aussi en dehors.

Section 6 Les Sujétions de l'épée.

Article 1

Lorsque l'ennemi vient pour charger votre épée en tournant, au même temps, vous le contrechargerez tournant au même côté qu'il tourne, soit en dedans, ou soit en dehors.

Article 2

Si étant en haute garde tenant votre pointe baissée dessous la garde de l'ennemi, il bouge le pied ou le corps en présence, vous irez du pied droit en avant, laissant suivre le gauche, charger son épée du milieu de votre fort sur le milieu de son faible en dedans, tournant votre lame sur le plat, vous armant de votre garde vers la ceinture, pour empêcher que l'ennemi ne vous coupe une estocade dessous la garde. Et si chargeant son épée, il change, vous pousserez une estocade de même fil en dehors à l'épaule droite ; et s'il ne veut changer, vous tirerez une estocade en dedans à l'épaule droite.

Article 3

Vous pouvez encore vous mettre en la garde ci-dessus, tenant votre pointe aussi de même ; et en temps que l'ennemi bouge le pied ou corps, vous irez de même fil charger son épée du milieu de votre fort sur le milieu de son faible, en dehors, avançant un pas en avant du pied droit, laissant suivre le gauche. Et si l'ayant chargé il ne veuille changer, vous tournerez la main en brocade le frappant de même en dehors à l'épaule droite. S'il change, vous lui pousserez de droit fil une estocade en dedans à l'épaule droite.

Section 7 Les cortelades.

Article 1

Si l'ennemi vient pour couvrir ou assujettir votre épée en dedans, vous tirerez au même temps votre pointe à vous, et vous lui volterez une cortelade dessus le bras levant le pied gauche, et le retirant en arrière, en lâchant le coup, laissant suivre le droit.

Article 2

L'ennemi venant encore à charger votre épée en dedans de son fort à votre faible, au même temps que vous sentez qu'il force contre votre épée, vous lui tirerez un revers par dehors dessus la tête, levant le pied gauche, et le retirant en arrière, en lâchant le coup, laissant suivre le droit.



Article 3

L'ennemi venant charger votre épée en dehors de son fort à votre faible, au même temps qu'il fait force à votre épée, vous lui tirerez une cortelade par dedans à la tête, levant le pied gauche et le retirant en arrière, en lâchant le coup, et laissant suivre le droit.



Article 4

L'ennemi venant encore à charger votre épée pour l'assujettir en dedans, vous feindrez de lui tirer un revers par dehors, et du même temps vous lui tirerez une cortelade en dedans ; et s'il vient pour couvrir votre épée en dehors, vous feindrez de lui tirer une cortelade en dedans et en même temps vous tirerez un revers par dehors.

Toutes les cortelades et revers du jeu ordinaire d'épée seule se peuvent aussi effectuer contre le jeu de mathématique.

Prenez garde de ne jamais tourner en présence de l'ennemi, comme font tous ceux qui jouent le jeu de mathématique. Et en tirant toutes sortes de bottes ou estocades, avancer toujours le pied droit en avant, sans bouger le gauche, à la même manière du jeu ordinaire ; et que la main et le corps soit toujours logés avant que le pied marche.

Chapitre 14. Discours et avertissement du jeu de l'épée seule, tant pour gagner la terre qu'autres subtilités requises.

Vous gagnerez la terre avec le pied droit en avant, l'avançant peu à peu pour empêcher que l'ennemi ne vous puisse surprendre à pied levé. Et si vous vous trouvez large, vous serrerez ou approcherez le pied gauche vers le droit, afin d'être en plus grande force pour bander votre estocade.

Si l'ennemi vous pousse une estocade, en temps que vous voulez approcher le pied gauche, vous parerez en retirant le pied gauche en arrière sans bouger le droit, et ainsi, vous romprez la mesure de deux paumes d'épée. De même, vous pourrez user en toutes sortes de parades.

Si vous rencontrez un homme tant subtil et de si bon œil qu'il vous sache surprendre sur le temps du pied, au lieu de lever le pied droit, vous le glisserez doucement raz la terre ; et ayant gagné la terre, vous pousserez une botte où vous trouverez une ouverture.

Si l'ennemi étant en tierce garde de tierce basse et qu'il vous veuille pousser une brocade en dedans, vous y remédierez allant (glissant le pied droit raz la terre) assujettir son épée de la vôtre sur la sienne, la tenant en l'air, sans toucher sa lame ; puis ayant gagné la courte mesure, vous pousserez où vous le verrez découvert.

Si vous désirez aller charger l'épée ennemie pour l'assujettir, vous aurez plus de force le faisant avec le bras plié que l'ayant étendu ; à raison que le bras plié étant proche du corps a plus de force qu'étant bandé ou étendu.

Étant tous deux en courte mesure, vous prendrez garde de ne tourner en présence de l'ennemi craignant qu'il ne vous surprenne à pied levé ou du premier temps.

Lorsque vous voudrez faire des mouvements de votre pointe en dehors et dedans, vous tiendrez votre pointe dessous la garde de l'ennemi ; et tenant le bras un peu plié, vous pourrez faire lesdits mouvements sur le milieu de sa lame, tournant seulement le poignet sans bouger le bras ; à raison que faisant ces mouvements au milieu de la lame, l'ennemi ne vous pourra surprendre au premier temps, mais les faisant vers la garde il vous prendrait.



Étant en campagne pour vous battre et que vous veniez à partir le soleil également, vous choisirez toujours le côté de la main droite, parce qu'en faisant une démarche, vous aurez le soleil au dos et votre ennemi l'aura à la face.

Si le soleil et le vent est grand, vous choisirez toujours le vent à l'épaule droite, et le soleil à l'épaule gauche.

Si vous avez gagné quelque avantage de hauteur de terre, et que l'ennemi tâche de la vous ôter, au même temps qu'il commence à tourner pour regagner l'avantage, vous tournerez à l'encontre, du même côté qu'il tourne, en gagnant la mesure. Et si lors, il tourne encore en présence, vous pousserez une botte où vous verrez une ouverture.

Étant tous deux, droits et apprêtés, pour se planter en garde et que vous ayez le pied gauche en arrière, vous l'avancerez en avant croisant la jambe gauche sur la droite environ d'un pied au-delà de celle-ci ; puis en-arrière, vous avancerez la jambe droite en avant, vous plantant en garde, laissant la gauche fort en arrière, pour mieux croiser l'ennemi.

Si étant en courte mesure, l'ennemi veut tourner en présence, vous pousserez une botte au temps qu'il bouge où vous trouverez une ouverture.

Si l'ennemi se veut retirer en présence, vous tournerez avec le pied droit en dedans, croisant la jambe gauche, et ainsi vous le contraindrez de perdre son avantage.

Si étant en juste mesure, l'ennemi veuille tourner avançant le pied gauche en arrière, croisant la jambe droite, vous marcherez au même temps à l'encontre du pied droit, croisant la jambe gauche en derrière, gagnant la terre. Et l'ennemi voulant encore volter en présence, vous pousserez une botte où vous trouverez une ouverture.

Souvenez-vous de ne tourner jamais en présence de l'ennemi, ni de changer de garde, ni de retirer le bras, ni de faire mouvements de pieds ou d'épée.

Soyez averti aussi de ne vous planter en garde en présence de l'ennemi, pour le danger qu'il y a d'être pris à pied levé.

Le meilleur est de se planter toujours le premier en garde de longue mesure, et de là, étant serré, gagner la courte.

L'ennemi étant avec le corps baissé et les jambes élargies, tenant la gauche toute bandée en arrière, avec intention de passer dessus ou dessous, pour le contraire vous tiendrez le corps baissé, les jambes étroites ; et ainsi vous chargerez l'épée ennemie de votre fort à son faible, gagnant peu à peu la terre, avançant le pied droit, ayant l'œil aux aguets pour empêcher la passade, et prenant garde que votre bras ne soit étendu, étant un peu près du corps pour vous armer le ventre.

Le plus subtil moyen pour gagner la terre est de faire glisser le pied droit raz de celui-ci, sans le lever, car celui qui lève le pied perd toujours un demi-temps.

Chapitre 15. Règle pour éviter d'être surpris sur le temps du pied.

Si étant en courte mesure l'ennemi gagne la terre avançant le pied droit, au même temps qu'il lève le pied, vous romprez la mesure en retirant le pied gauche en arrière ; et l'ennemi voulant approcher le pied gauche au droit, vous retirerez au même temps le pied droit un peu en arrière.



Étant encore en courte mesure si l'ennemi fait un appel en retirant le pied gauche en arrière au même temps, vous le suivrez un peu avec le pied droit en avant ; et s'il retire son pied droit vers le gauche, vous approcherez au même temps votre pied gauche au droit, et par ce moyen l'ennemi ne vous saura prendre à pied levé.

Étant tous deux en longue mesure pour s'entregagner la terre, vous gagnerez premièrement avançant le pied droit en avant. Et si l'ennemi tarde à gagner la terre à l'encontre, au même temps qu'il vient se planter, vous pousserez une botte à la partie découverte.

Chapitre 16. Le jeu d'épée seule contre épée et dague.

Article 1

L'ennemi étant en tierce longue ayant sa dague en arrière, vous irez à la sujétion de son épée en dedans du milieu de votre fort au milieu de son faible ; et s'il permet la mesure, vous pousserez une estocade du long de sa lame à l'épaule droite. Et si vous trouvez une ouverture dessous la branche de la dague, vous tirerez d'estocade dessous celle-ci au côté gauche. Et s'il avance la dague en s'armant en bas, vous tirerez votre pointe à vous lui coupant une brocade dessus la pointe de la dague, à l'épaule gauche.

Article 2

Si l'ennemi se met en tierce courte ayant sa dague avancée et son épée en arrière, vous gouvernerez toujours votre épée en dehors de sa dague, afin de pouvoir tirer sous celle-ci, ou dessus avec une brocade, ou bien couper dessus la pointe de sa dague une estocade entre les deux armes ou autrement.

Article 3

Si l'ennemi vient crever votre épée de ses deux armes, vous retirerez le bras à vous tenant la main en dedans sur la brocade pour empêcher qu'il ne vous puisse gagner la courte mesure.

Article 4

Soyez averti de tenir toujours votre pointe en action, afin que l'ennemi ne fasse quelque entrée de son épée pour vous offenser de sa dague.

Lorsque vous aurez tiré une estocade ou brocade, vous couvrirez prestement son épée afin qu'il ne puisse riposter.

Chapitre 17. De la courte épée

Section 1 Jeu de la courte épée contre la longue.

Article 1

Si vous voulez avec une courte épée assujettir une longue, il convient de charger le faible de l'ennemi, passant du pied gauche en avant ; et s'il change sa pointe, vous le poursuivrez le chargeant en dehors, passant le pied droit, en avant tournant la main en brocade, ayant le corps bien allongé. S'il change derechef en dedans, vous chargerez derechef son épée aussi en dedans avec la main tournée en estocade et le corps bien allongé. C'est la manière d'assujettir une longue épée avec une courte, quoiqu'elle ne serait que trois quartiers[2] de longueur.

[2] *Le quartier correspond à un quart d'aune. Trois quartiers représentent à peu près 90 centimètres.*

Article 2

Soyez averti que lorsque vous allez charger l'épée ennemie, votre main et bras soient étendus avant que le pied de derrière marche.

Article 3

Étant votre ennemi en haute garde, vous tiendrez la basse, votre pointe un peu relevée sous le milieu de sa lame, le corps baissé et bandé en arrière, les jambes éloignées l'une de l'autre pour être tant plus prompte à passer du pied gauche. Et si l'ennemi vous tire une estocade ou brocade, vous parerez de pied ferme ; et au même temps passant du pied gauche, vous lui tirerez une estocade à l'épaule droite.

Soyez averti faisant les parades de les faire avec le corps allongé, menant l'épée ennemie en bas.

Ces leçons, vous pourrez les faire sur les temps de pied et de main, comme est plus amplement déclaré ci-devant au traité du temps des pieds et mains.

Section 2 Remède contre la courte épée.

Si êtes avec une longue épée en haute garde, et l'ennemi avec une courte en basse garde, et que passant du pied gauche, il vient pour assujettir votre épée la couvrant sur le faible, vous reculerez au même temps un grand pas en arrière ; et retirant votre bras vers vous tenant votre garde proche du corps vers la ceinture, vous changerez votre épée dessous la sienne, ou bien vous ferez des menus mouvements de votre pointe pour empêcher qu'il ne puisse charger votre épée.

Si l'ennemi se hasarde à venir couvrir votre épée passant du pied gauche, au même temps qu'il lève le pied de derrière pour passer, vous lui tirerez une estocade où vous trouverez qu'il convient.

Chapitre 18. De l'usage du manteau. *(Figure 24, Figure 25)*

Section 1 Jeu d'épée et manteau, tant de pointe que de taille.

Article 1 *(Figure 23)*

Étant droit avec votre manteau sur l'épaule, vous avancerez la main gauche et vous empoignerez le manteau vers le milieu ; puis le serrant, vous tournerez la main dessous le bras gauche enveloppant le manteau à l'entour du bras et du coude.

Article 2

En vous mettant en garde, vous tiendrez l'épée en droite ligne et le bras gauche environné du manteau ; vous tiendrez proche du corps la main dessus le bras droit, afin qu'elle soit mieux armée de la garde de votre épée.



Article 3

Trouvant l'ennemi en tierce haute, vous irez en tierce basse tenant votre pointe sous sa lame vers le milieu de son fort. De là, vous irez couvrir son épée de votre fort à son faible en dedans, et l'ennemi voulant sur ce temps tirer une brocade en dehors, vous le parerez de votre épée poussant de même temps une brocade en dehors à l'épaule droite accompagnant le manteau sur son épée.

Article 4

Vous pouvez aussi de même garde que dessus aller couvrir l'épée ennemie en dehors ; et si sur ce temps, il tire une estocade en dedans, vous la parerez de l'épée ; et du même temps, vous secourant du manteau sur son épée, vous lui pousserez une estocade à l'épaule droite en dedans.

Article 5

Étant en tierce haute et l'ennemi en basse, et qu'il vous tire une estocade en dedans, vous le parerez avec le manteau en menant son épée en dedans ; et du même temps, vous lui pousserez une estocade à l'épaule droite.

Article 6

Étant encore en même garde que dessus et que l'ennemi vous tire une brocade en dehors, vous parerez avec le manteau en menant son épée en dehors ; et du même temps, vous lui tirerez une estocade à l'épaule droite.

Figure 23



Cette figure démontre comment on doit mettre la main à l'épée pour se servir du manteau, comme il est déclaré en son lieu au livre des leçons à l'article 1 ci-dessus.

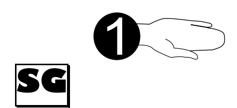
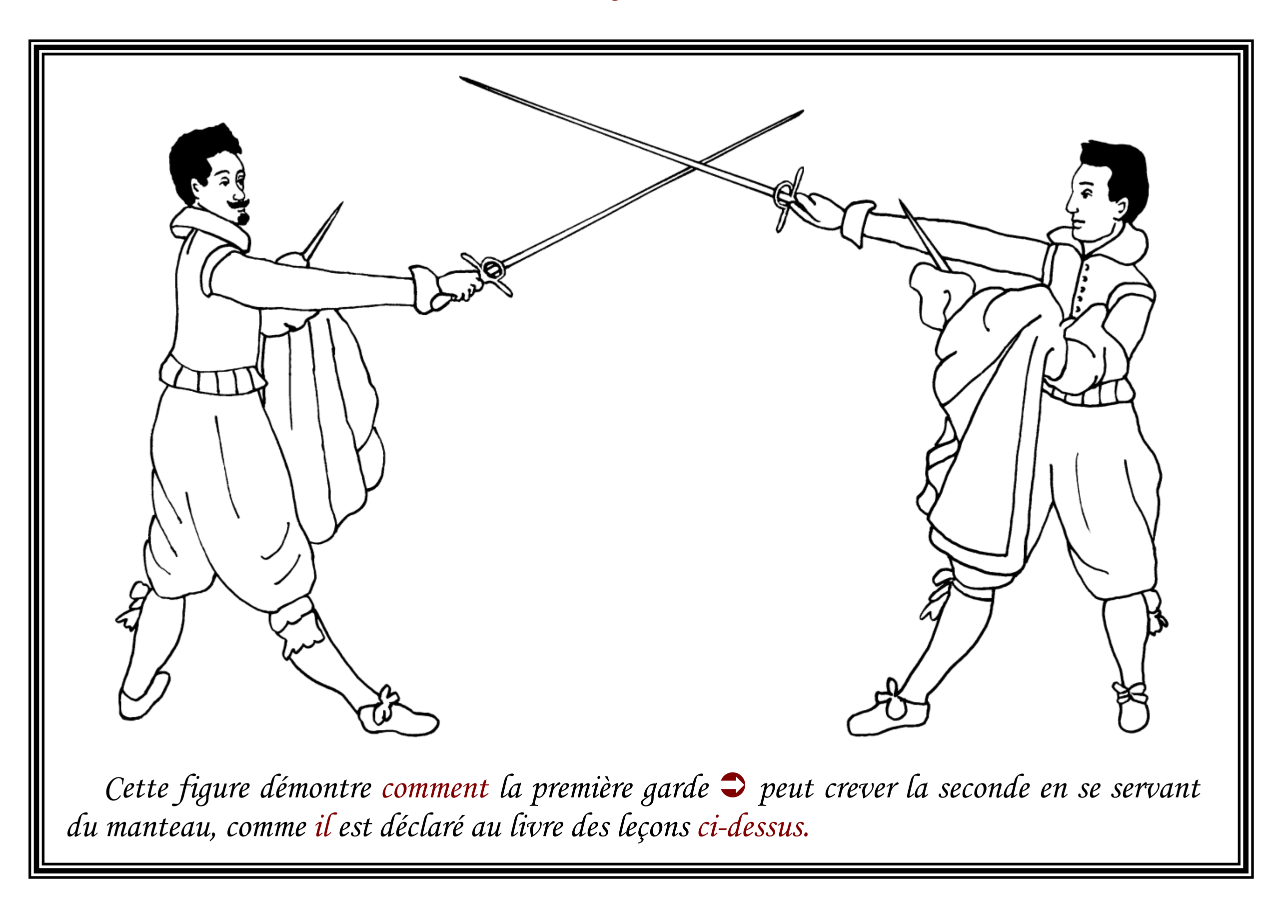


Figure 24



Cette figure démontre comment la première garde ➲ peut crever la seconde en se servant du manteau, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

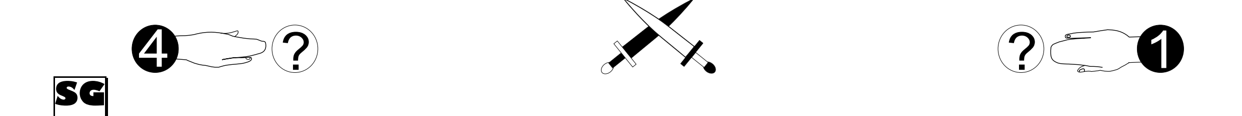
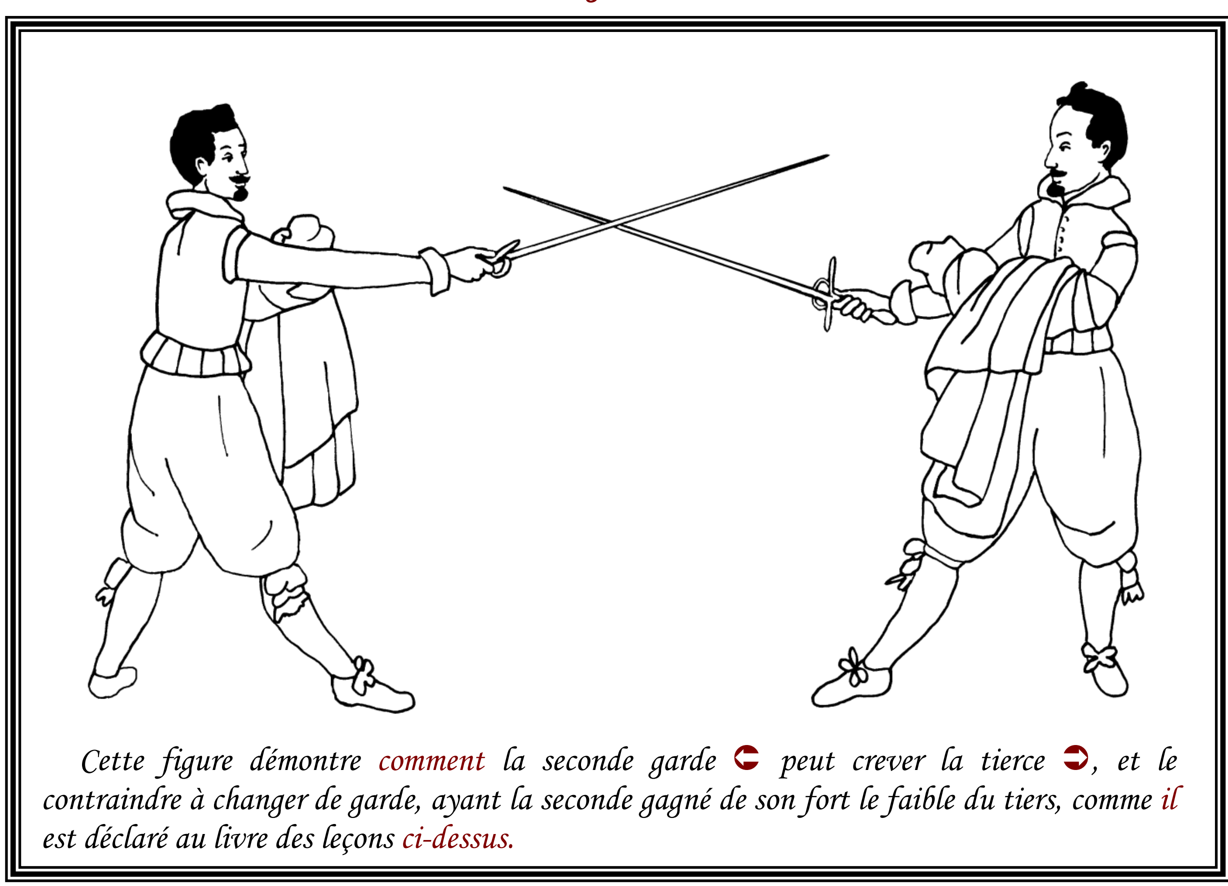
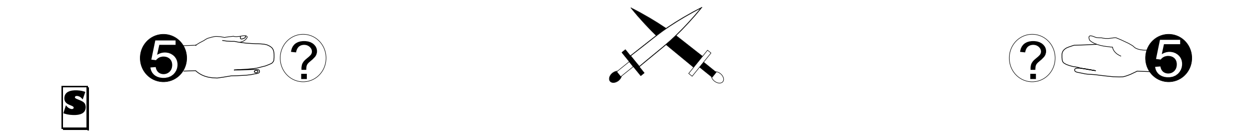


Figure 25



Cette figure démontre comment la seconde garde ⬅ peut crever la tierce ➡, et le contraindre à changer de garde, ayant la seconde gagné de son fort le faible du tiers, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.



Section 2 Les cortelades dudit jeu avec le manteau

Article 1

Si étant en haute garde et l'ennemi en basse, il vous tire un revers par dehors, vous parerez de l'épée avec la main en brocade, puis accompagnant le manteau sur son épée, vous lui tirerez une brocade à l'épaule droite.

Article 2

Étant encore en la même garde que dessus, et que l'ennemi vous tire une cortelade en dedans, vous parerez de l'épée avec la main tournée en estocade ; et du même temps, accompagnant le manteau sur son épée, vous lui tirerez une estocade à l'épaule droite.

Chapitre 19. La lutte de l'épée seule. *(Figure 26, Figure 27, Figure 28, Figure 29)*

Article 1

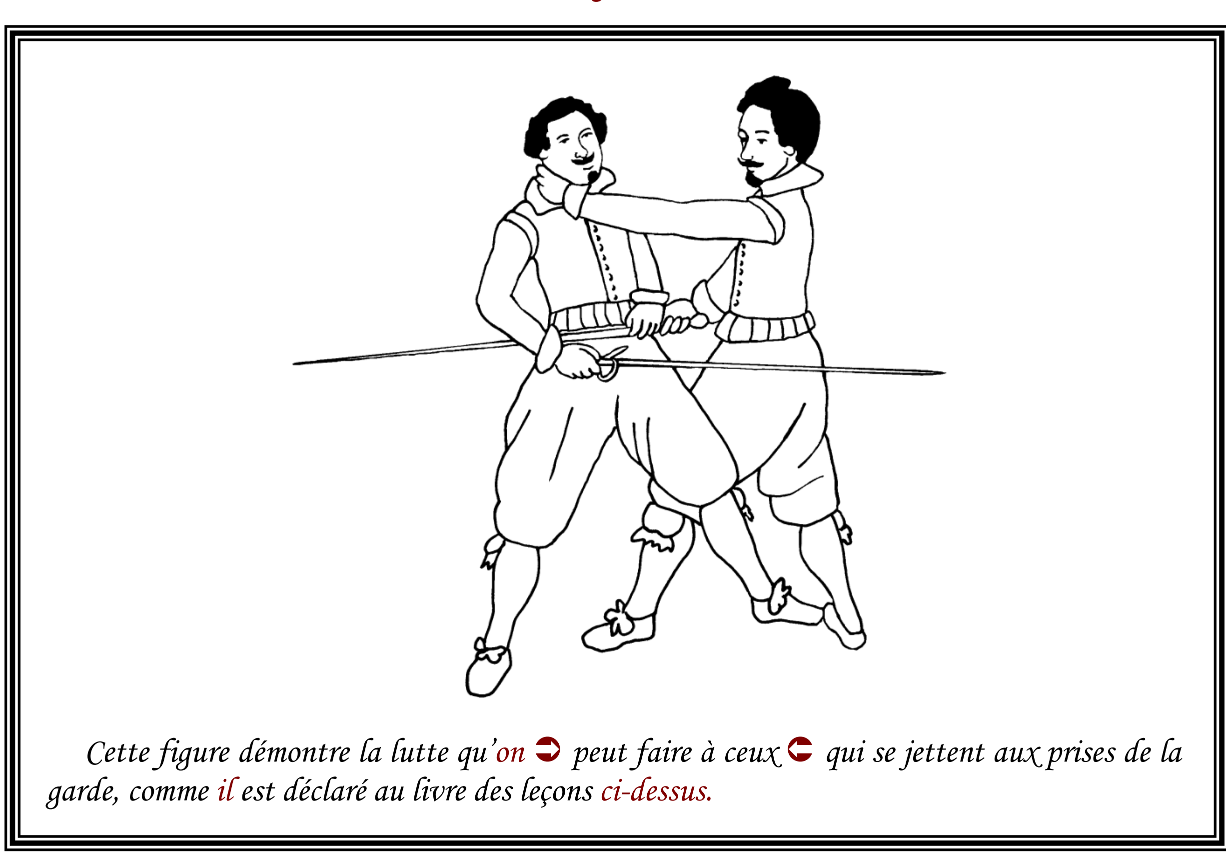
Étant en haute garde et l'ennemi en basse, et que de là il vous tire une brocade ou un revers en dehors, vous parerez en entrant d'un grand pas avec le pied droit en avant ; et au même temps, passant du pied gauche, vous mettrez votre genou gauche par-derrière au jarret de l'ennemi avec le bras et main au revers dessous sa gorge ou à l'épaule lui donnant la secousse pour le jeter à terre.

Article 2

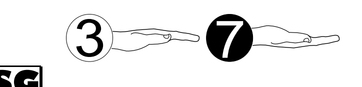
Étant encore en même garde si l'ennemi vous tire une estocade ou cortelade en dedans, vous parerez en entrant d'un grand pas avec le pied de devant ; et au même temps, passant du pied gauche, vous mettrez votre genou derrière sa jambe droite au jarret, et mettant le bras et main au revers dessous sa gorge ou à l'épaule, vous lui donnerez la secousse.

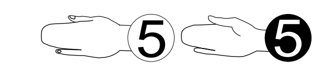
La lutte se peut aussi bien faire quand vous tirez que lorsque l'ennemi tire.

Figure 26



Cette figure démontre la lutte qu'on ➲ peut faire à ceux ⬅ qui se jettent aux prises de la garde, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

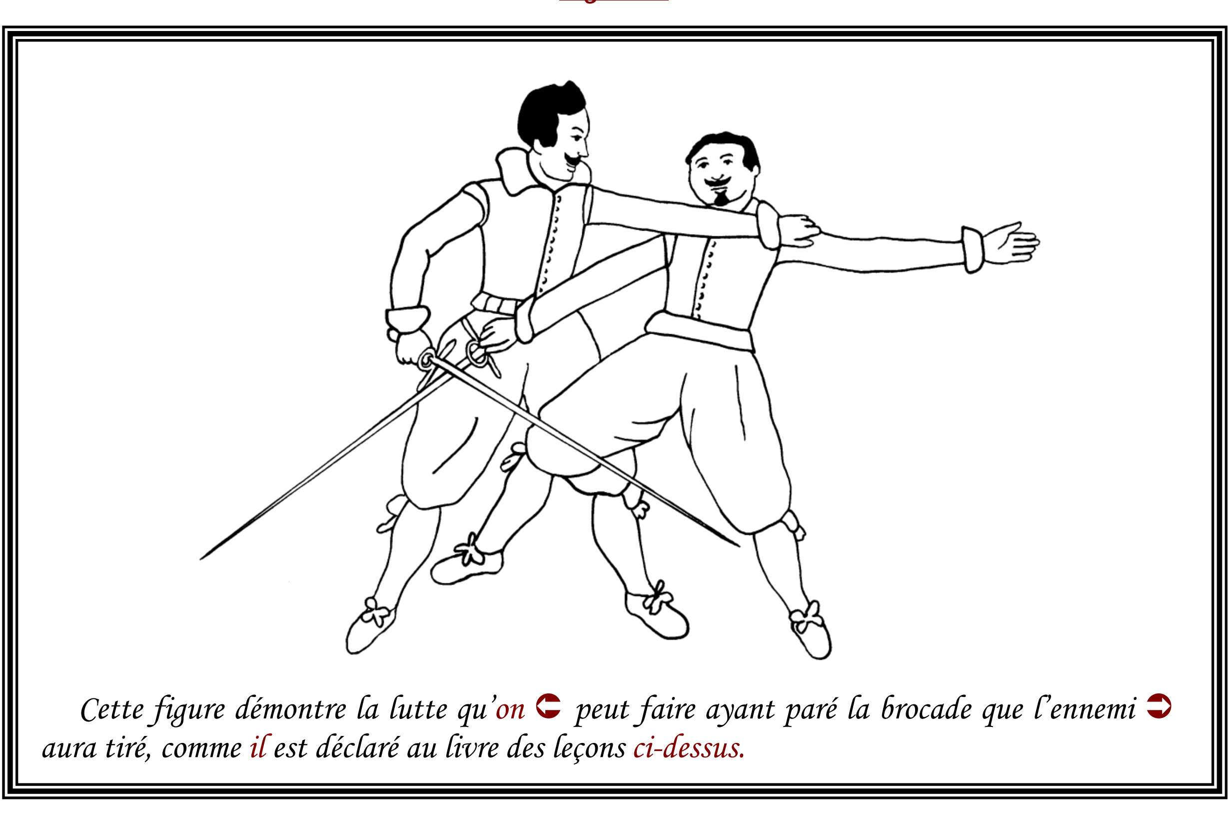




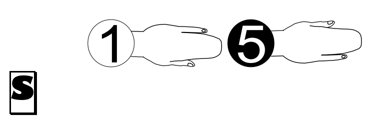
SG

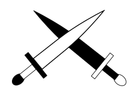


Figure 27



Cette figure démontre la lutte qu'on ⮈ peut faire ayant paré la brocade que l'ennemi ⮊ aura tiré, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.





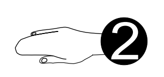
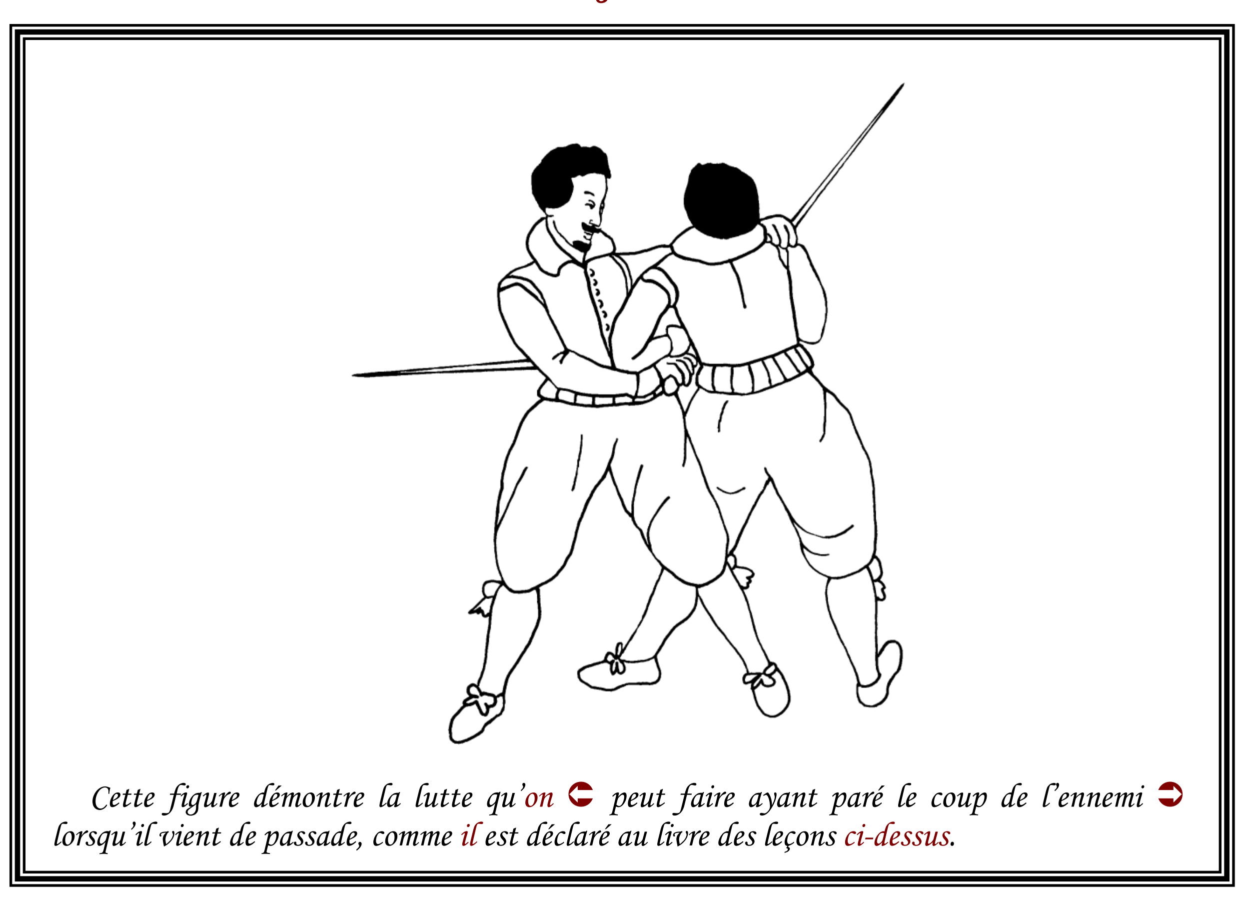




Figure 28



Cette figure démontre la lutte qu'on ⮈ peut faire ayant paré le coup de l'ennemi ⮊ lorsqu'il vient de passade, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

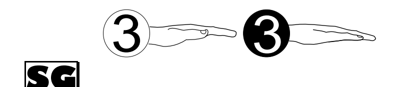
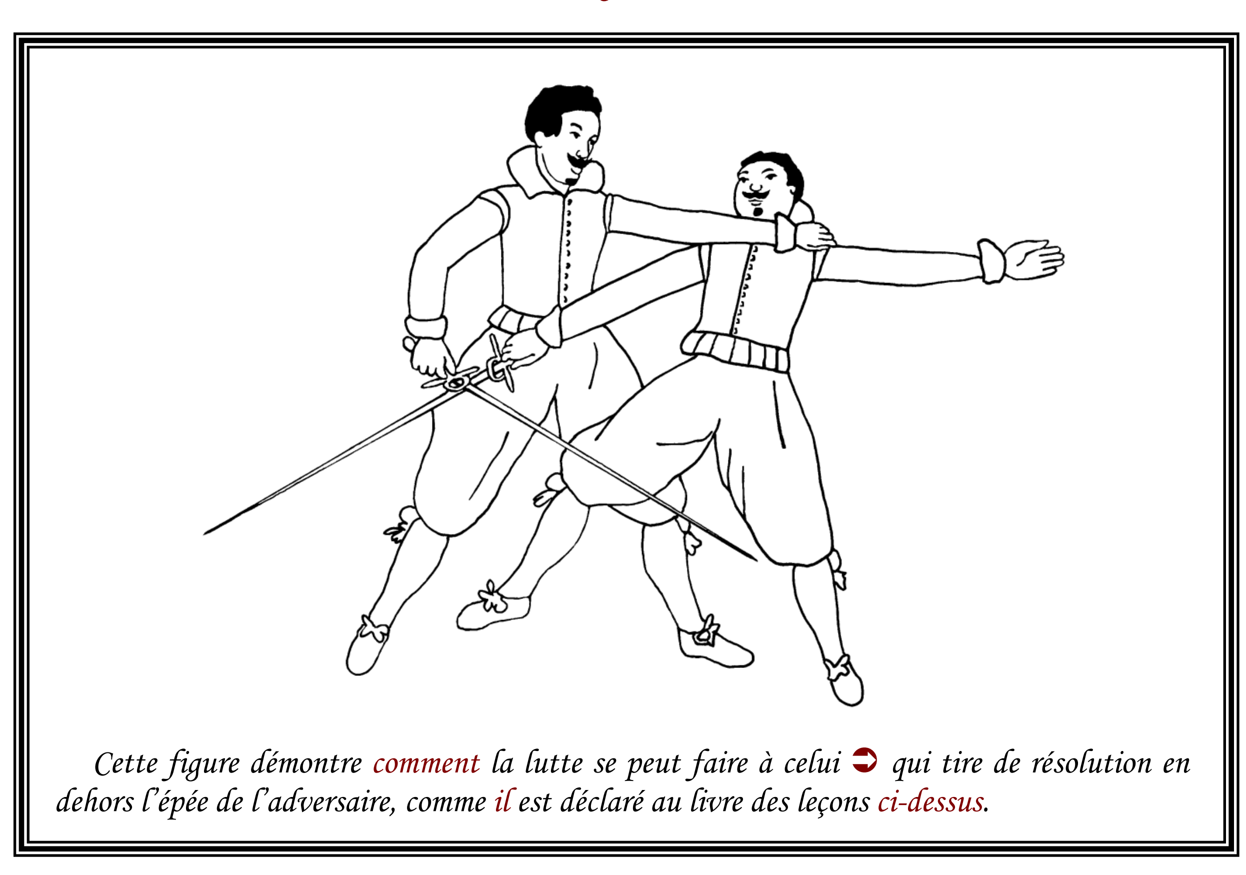
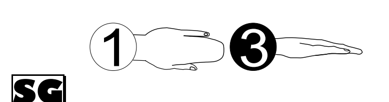


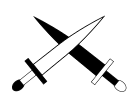


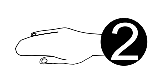
Figure 29



Cette figure démontre comment la lutte se peut faire à celui ➲ qui tire de résolution en dehors l'épée de l'adversaire, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.







Chapitre 20. Contre le gaucher.

Section 1 Jeu d'épée seule contre la main gauche. *(Figure 30, Figure 31, Figure 32, Figure 33, Figure 34, Figure 35)*

Article 1

Ayant gagné de votre fort le faible de l'épée ennemie, vous lui pourrez tirer une estocade en dehors à l'épaule gauche.

Article 2

L'ennemi étant en tierce haute et que vous soyez en basse, ayant votre pointe logée dessous sa garde, vous pourrez de là, aller couvrir son épée de votre fort à son faible en dehors, et ainsi tirer une estocade de même fil à l'épaule gauche.

Article 3

Si ayant gagné du milieu de votre fort le milieu du faible de l'ennemi en dehors, il vient à vous tirer une brocade aussi en dehors, vous parerez de même la main tournée en brocade, et de même temps, vous pourrez pousser une brocade en dedans.

Article 4

Ayant aussi gagné de votre fort le faible de l'épée ennemie en dedans avec la main tournée en brocade, s'il veut de là changer sa pointe en dedans, vous lui pourrez pousser une estocade en dehors à l'épaule gauche.

Article 5

Vous pourrez aussi tenir la pointe de votre épée en dehors de celle de l'ennemi, et de là, vous lui tirez du long de sa lame une brocade en dedans à l'épaule gauche.

Article 6

Si étant en tierce haute avec la pointe en droite ligne et que l'ennemi vient pour couvrir votre faible de son fort en dehors, au même temps cavant votre pointe, vous lui pourrez pousser une estocade dessous sa garde au côté gauche tenant la main bien relevée pour vous garantir la tête.

Article 7

Si étant encore en même garde que dessus, l'ennemi vient à couvrir votre faible de son fort pour l'assujettir en dehors, au même temps, vous pourrez changer votre pointe, lui poussant une estocade en dehors à l'épaule gauche, vous retirant prestement en quarte.

Article 8

Si de même garde, l'ennemi vient assujettir votre épée en dedans avec la main tournée en brocade, au même temps changeant votre pointe en dedans, vous lui pousserez une brocade en dedans à l'épaule gauche.

Article 9

Étant en longue mesure, l'ennemi en haute garde et vous en basse, tenant votre pointe en dedans, vous pourrez de là aller charger son épée en dehors en entrant d'un grand pas avec le pied



droit en avant laissant suivre le gauche ; puis vous pousserez une estocade du long de sa lame à l'épaule gauche.

Article 10

Vous trouvant encore en la même mesure et garde que dessus tenant votre pointe en dehors, vous pourrez charger l'épée ennemie de votre fort sur son faible en dedans avec la main tournée en brocade, entrant d'un grand pas avec le pied droit en avant, laissant suivre le gauche, et de là, vous pousserez une brocade en dedans à l'épaule gauche.

Article 11

Si étant en haute garde l'ennemi vous tire un revers en dehors, vous le parerez de votre fort avec la main tournée en brocade, et de même temps, vous lui pousserez une brocade en dedans à l'épaule gauche.

Article 12

Si étant encore en haute garde l'ennemi vous tire une cortelade en dedans, vous parerez de votre fort avec la main tournée en estocade, et de même temps, vous lui pousserez une estocade en dehors à l'épaule gauche.

Article 13

L'ennemi étant en haute garde et vous en basse tenant votre pointe en dedans à l'opposé du milieu de son fort, vous pourrez de là tirer une estocade en dehors, et s'il va à la parade, vous lui tirerez un revers en dedans à la tête.

Article 14

Étant encore en garde comme dessus tenant votre épée en dehors celle de l'ennemi, vous pourrez de là tirer une estocade en dedans ; et l'ennemi allant à la parade en dedans, vous lui tirerez une cortelade en dehors à la tête.

Article 15

Si étant en tierce garde tenant votre pointe en dehors de l'épée ennemie, et qu'il veuille venir charger votre faible de son fort en dedans, vous pourrez au même temps tirer votre pointe à vous, coupant par-dessus la sienne une cortelade au bras gauche.

Article 16

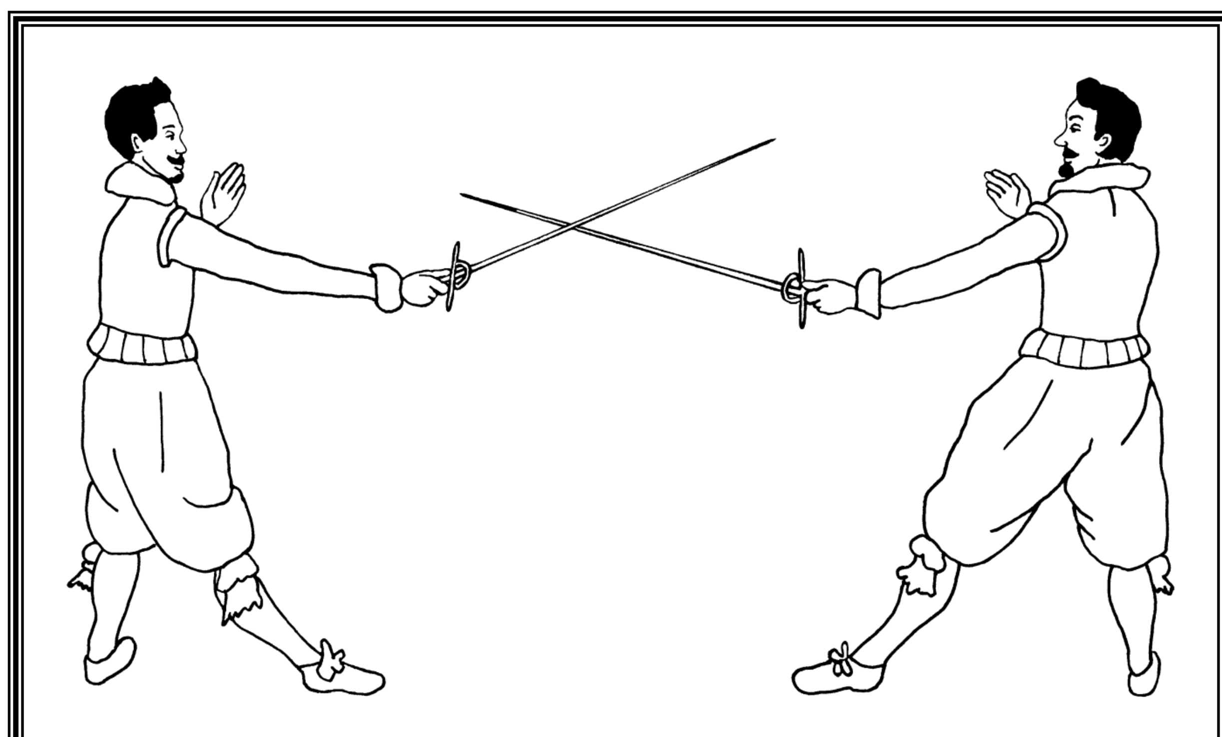
Vous pourrez aussi tenir votre épée en droite ligne avec la main croisée en dedans tenant votre pointe en dehors ; et l'ennemi venant pour charger votre épée en dedans, vous l'avancerez plus avant, et de même temps tournant la main en brocade, vous lui pousserez une botte en dehors à l'épaule gauche. Et s'il voulait tirer en temps que vous tournez la main en brocade, vous la tournerez aussitôt en estocade, le férissant à l'épaule gauche.

Article 17

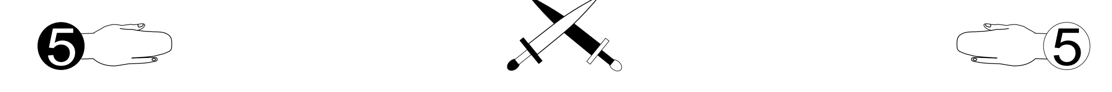
Si étant en tierce tenant votre pointe en dedans l'épée ennemie, au même temps qu'il bouge le pied, vous lui pousserez une brocade en dehors à l'épaule gauche.



Figure 30



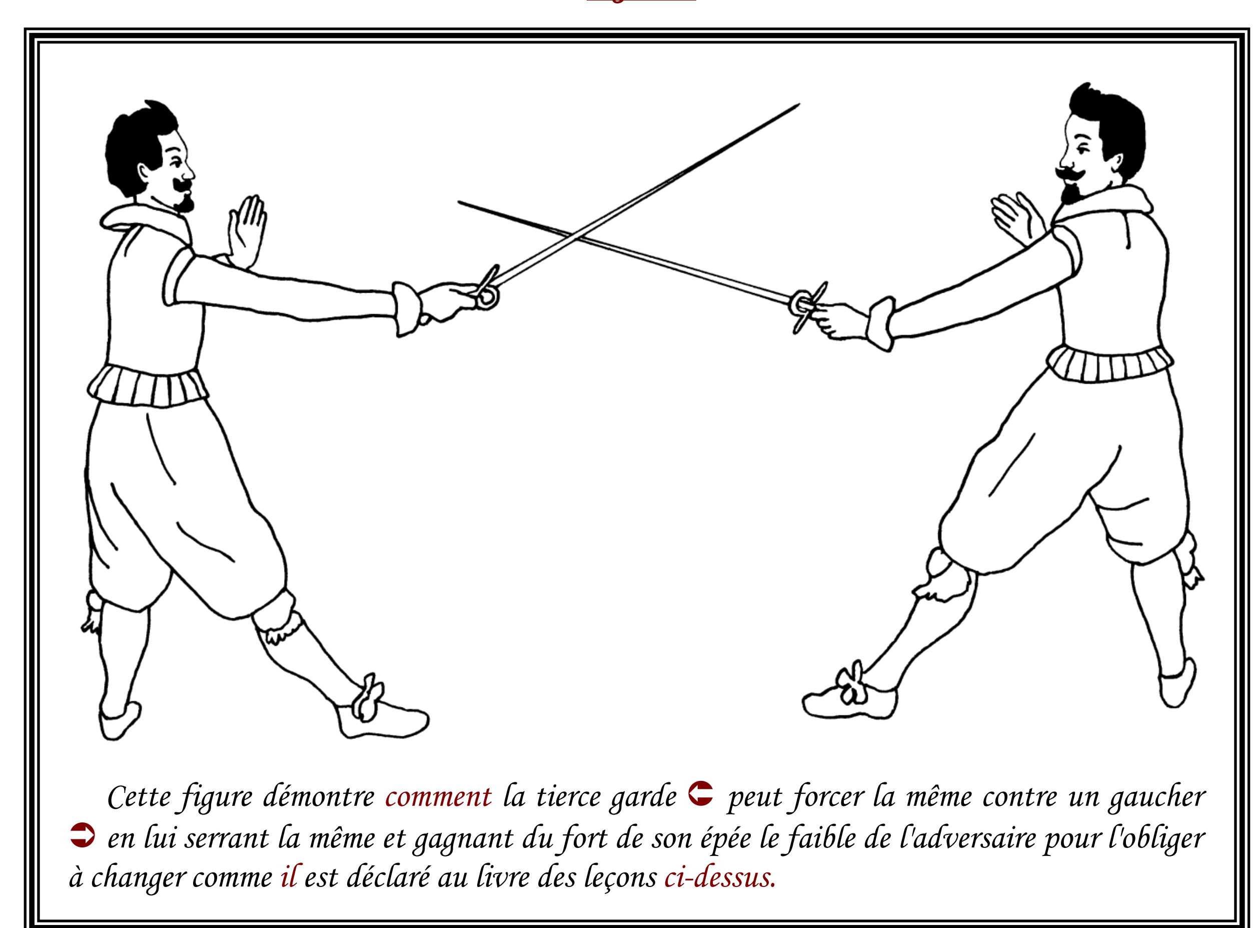
Cette figure démontre comment la tierce garde du droitier ⊂ peut crever la même garde contre un gaucher ⊃ en lui serrant la mesure, et logeant le fort de son épée sur le milieu de son faible, pour le contraindre à changer, comme il est déclaré en son lieu, au livre des leçons ci-dessus.



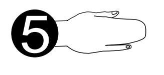
(Cette planche est le double de la suivante dans la version de Suède. Elle est utilisée ici pour le texte d'une planche propre à la version de Glasgow mais dont le dessin est semblable, sauf pour ce qui est)

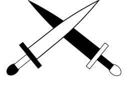


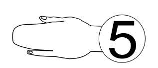
Figure 31



Cette figure démontre comment la tierce garde ⬅ peut forcer la même contre un gaucher ➡ en lui serrant la même et gagnant du fort de son épée le faible de l'adversaire pour l'obliger à changer comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.



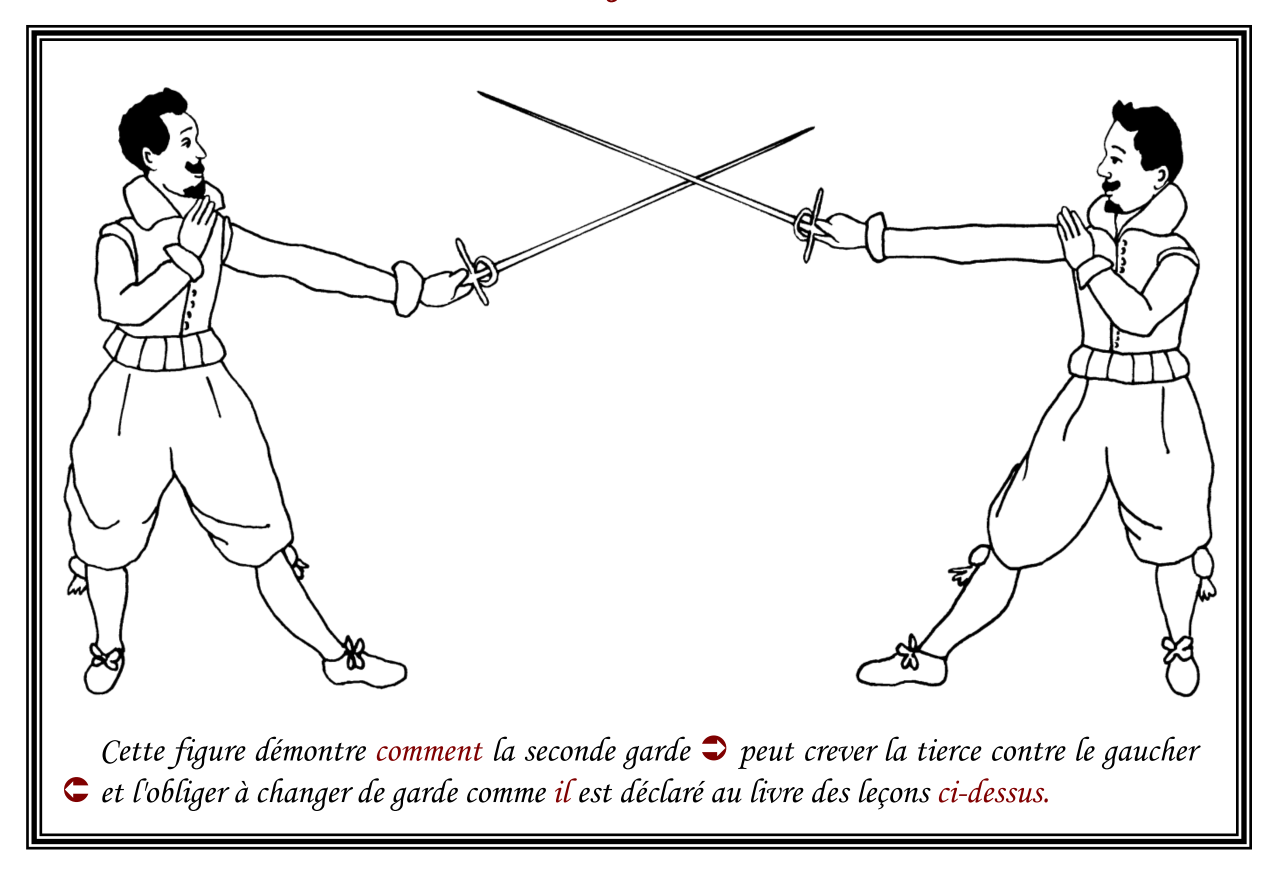




SG

(Cette planche existe en deux versions dans la série de planches de Suède, le texte étant semblable. La planche précedente correspond au double de la version de Suède, utilisé pour une planche propre à la version de Glasgow sur le plan du texte mais pas du dessin).

Figure 32



Cette figure démontre comment la seconde garde ➲ peut crever la tierce contre le gaucher ➲ et l'obliger à changer de garde comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

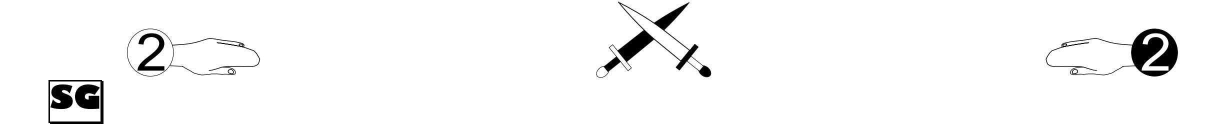
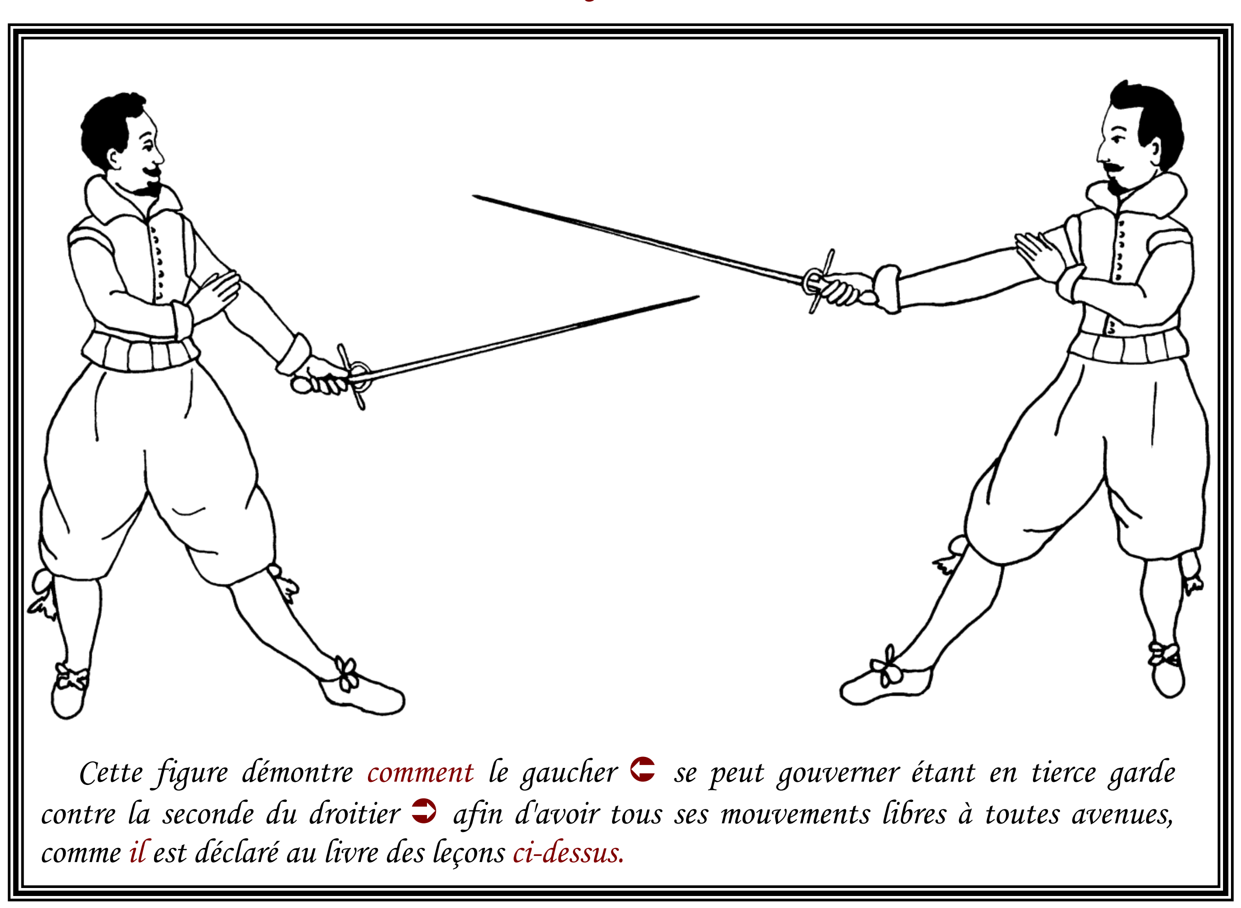
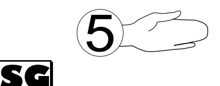
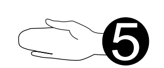


Figure 33



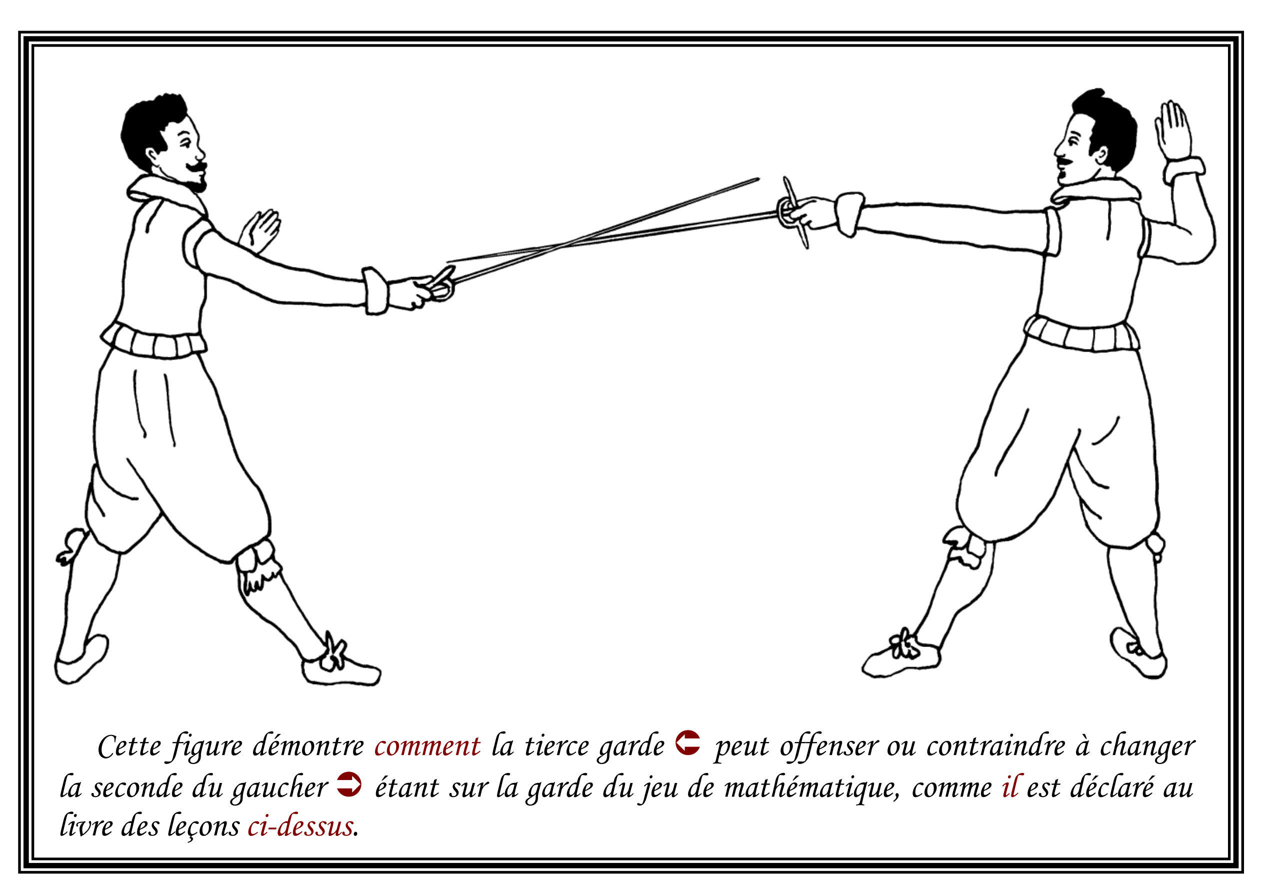
Cette figure démontre comment le gaucher ⬅ se peut gouverner étant en tierce garde contre la seconde du droitier ➡ afin d'avoir tous ses mouvements libres à toutes avenues, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.



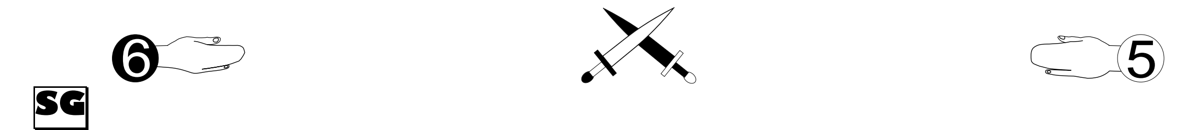


SG

Figure 34

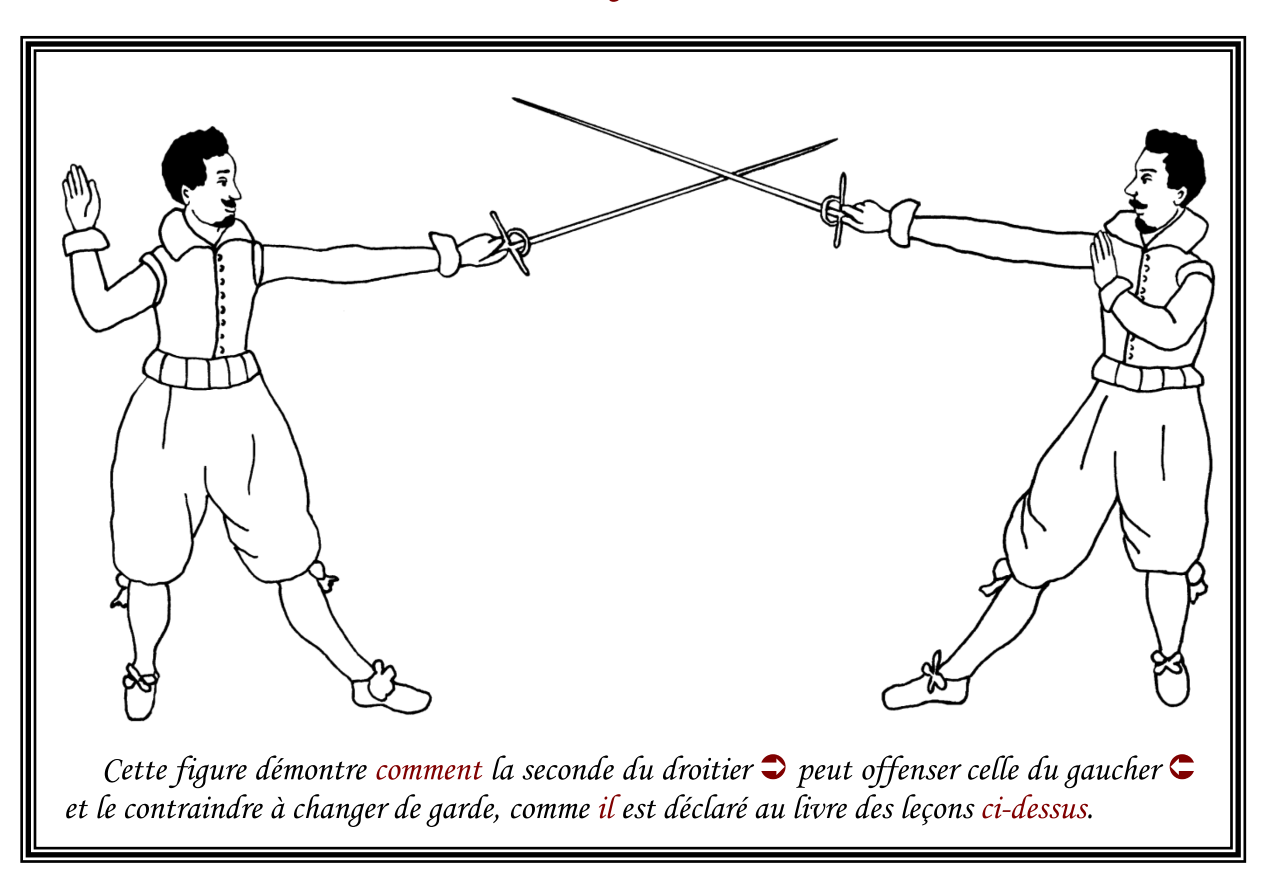


Cette figure démontre comment la tierce garde peut offenser ou contraindre à changer la seconde du gaucher étant sur la garde du jeu de mathématique, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

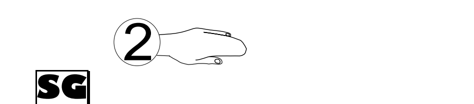


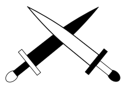
(Les mains des escrimeurs sont en préhension 2)

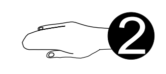
Figure 35



Cette figure démontre comment la seconde du droitier ➲ peut offenser celle du gaucher ➲ et le contraindre à changer de garde, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.







Section 2 Les feintes contre le gaucher

Article 1

L'ennemi étant en tierce haute et que vous soyez en basse tenant la pointe de votre épée sous le milieu du fort de l'ennemi, vous pourrez de là feindre de pousser en dedans. Et s'il va à la parade, vous caverez votre pointe lui poussant une estocade à l'épaule gauche.

Article 2

Étant en mêmes gardes que dessus tenant votre pointe en dedans, vous feindrez battant le pied droit de pousser en dehors ; et si l'ennemi va à la parade en dehors, vous caverez au même temps votre pointe lui poussant une estocade en dedans à l'épaule gauche.

Article 3

L'ennemi étant en haute garde lui, vous pourrez montrer une feinte en dehors ; et s'il va à la parade, vous caverez votre pointe, lui poussant en même temps, une estocade dessous sa garde au côté gauche.

Article 4

L'ennemi étant encore en la même garde, vous pourrez lui montrer une feinte en dedans ; et s'il va à la parade en dedans, vous caverez votre pointe lui poussant une brocade en dehors à l'épaule gauche.

Soyez averti lorsque vous tirez contre un gaucher de marcher toujours en dehors, tenant aussi votre pointe en dehors son épée.

Si vous voulez passer que ce soit aussi toujours en dehors son épée.

Si l'ennemi gaucher vous tire un revers ou cortelade à la jambe, il vous faut retirer en même temps un grand pas avec le pied gauche en arrière, laissant suivre le droit lui, présentant la pointe de votre épée à la face.

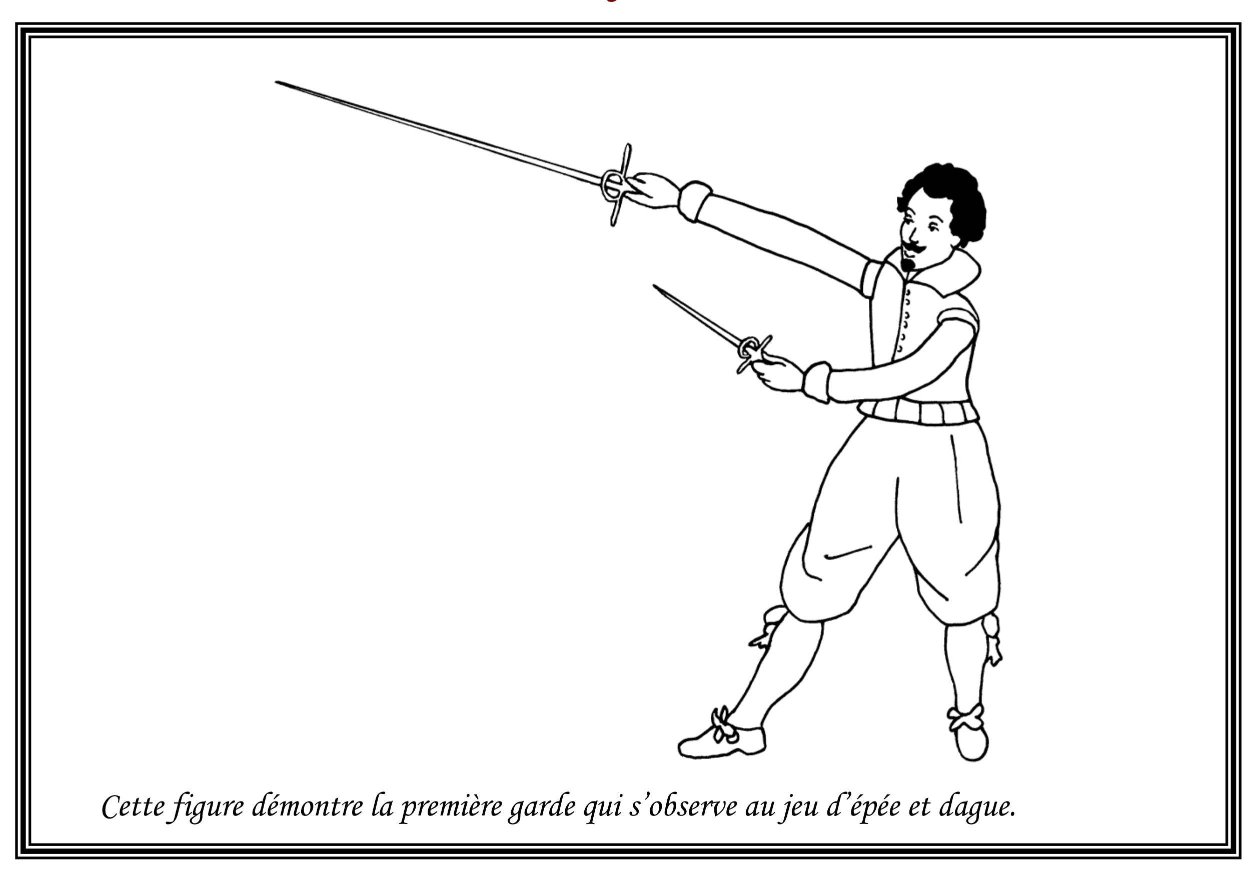
Tous les temps, de pieds et de mains, vous pourrez les effectuer de même façon que font les droitiers, comme cela se peut voir ci-devant au traité des temps de pieds et mains.



PARTIE III.

Jeu d'épée et dague

Figure 36



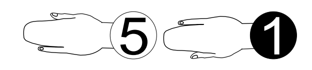
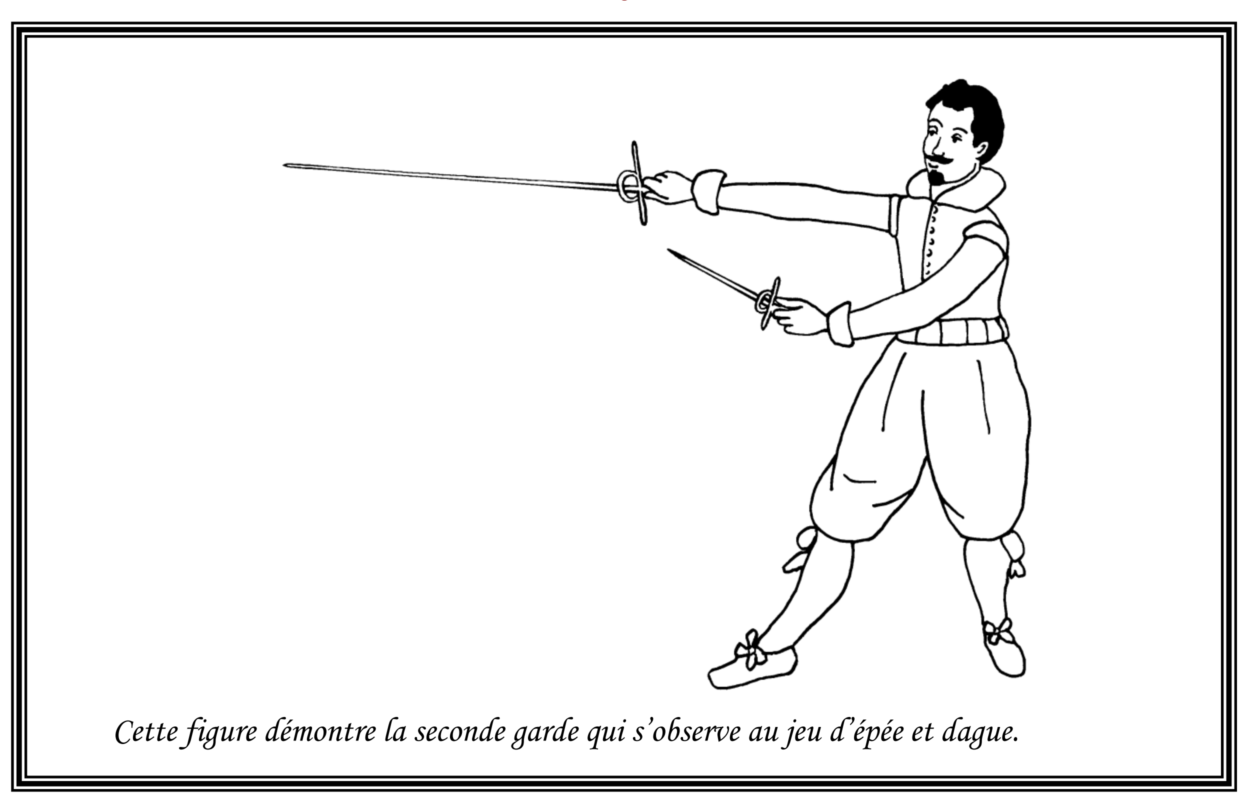




Figure 37


Cette figure démontre la seconde garde qui s'observe au jeu d'épée et dague.

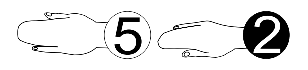
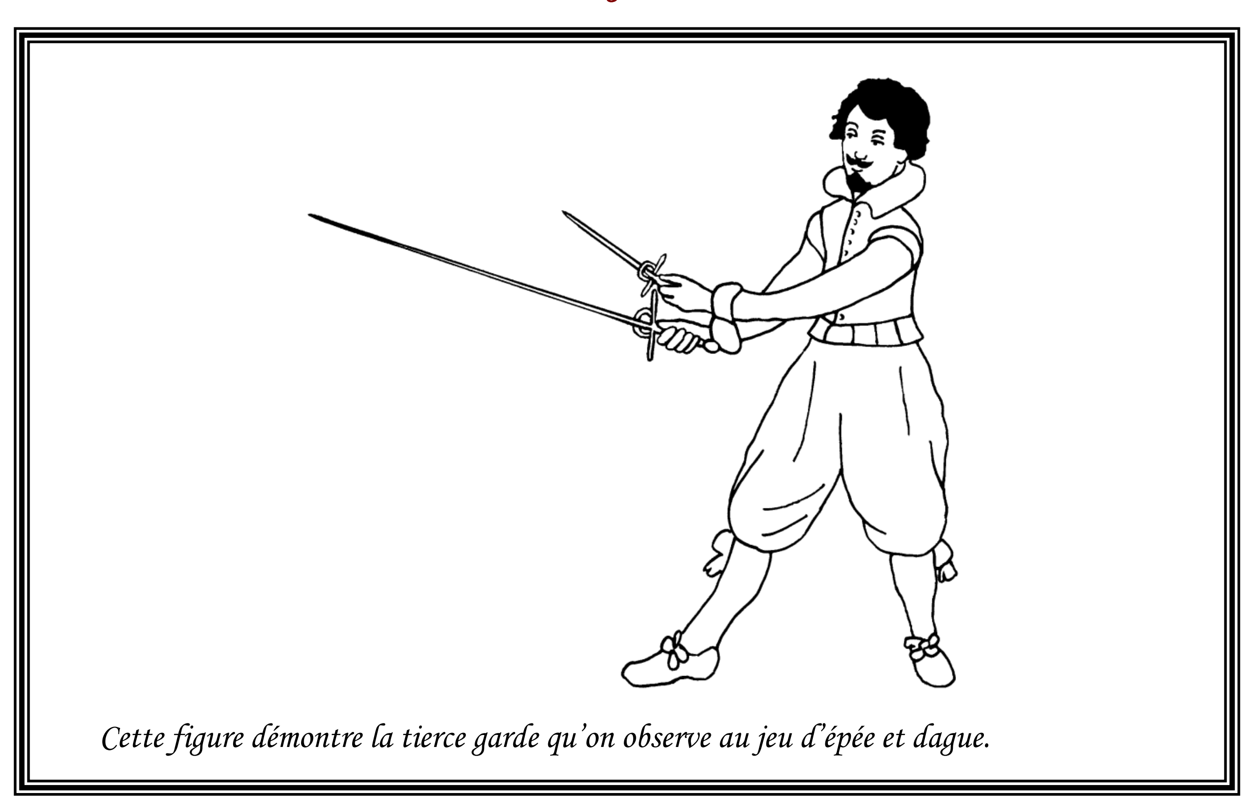




Figure 38



Cette figure démontre la tierce garde qu'on observe au jeu d'épée et dague.

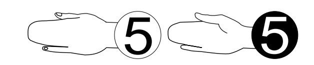
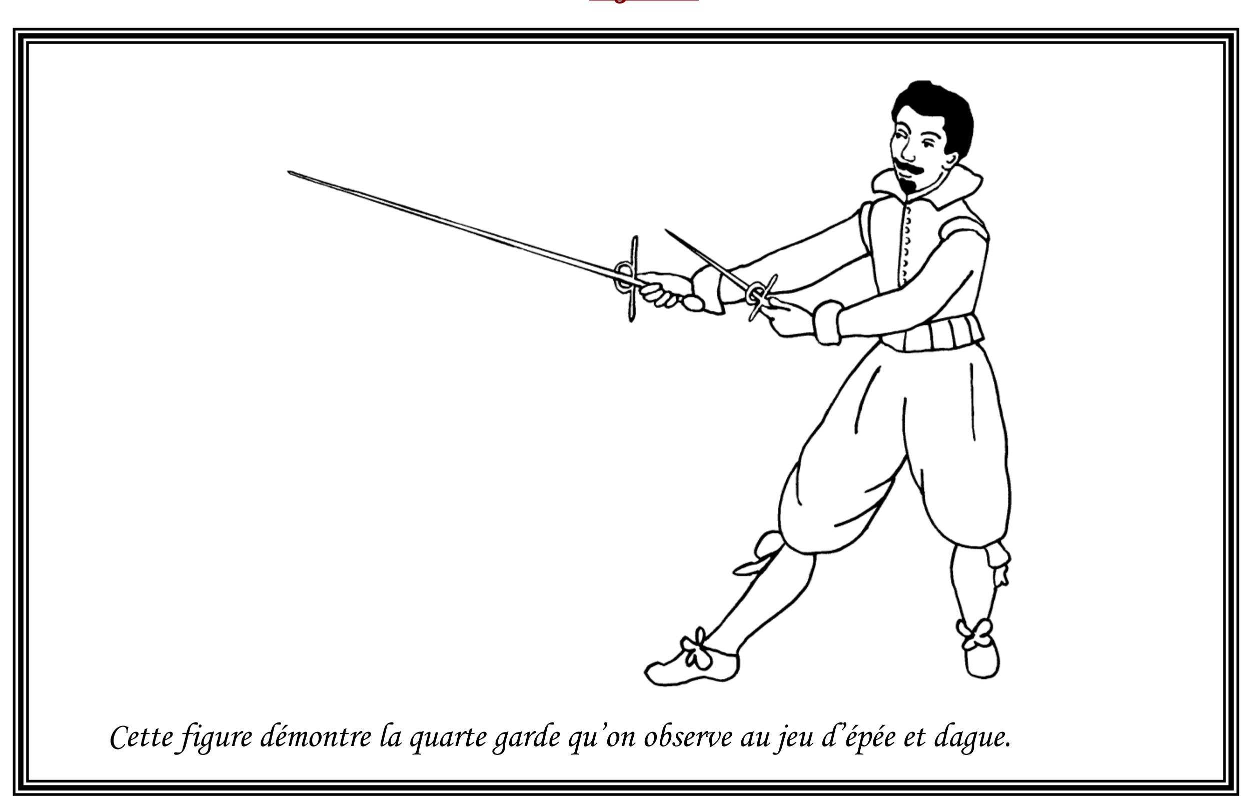
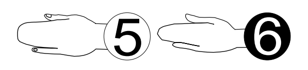




Figure 39



Cette figure démontre la quarte garde qu'on observe au jeu d'épée et dague.







Chapitre 1. Premièrement les parades de la dague.

Article 1

Ayant la dague avancée, vous tiendrez la main correspondante, au milieu de votre corps ; et lorsque l'ennemi vous tire une estocade entre les deux armes, vous parerez avec la dague, tenant le bras bien bandé, menant l'épée ennemie en dedans sans la battre comme font certains.

Article 2

Si l'ennemi vous tire une estocade dessous la dague au côté gauche, vous parerez tournant le poignet et la pointe de la dague en bas sur le faible de l'épée ennemie, la menant ainsi en dehors.

S'il vous tire une brocade en dehors au côté gauche, vous tournerez au même temps la dague en brocade menant son épée en dehors.

Soyez averti que lorsque l'ennemi vous veut tirer d'estocade ou brocade, au même temps qu'il allonge le bras pour vous pousser, vous préparez votre dague du côté qu'il menace de frapper, sans toutefois la forcourir.

Si lorsque l'ennemi vous tire d'estocade entre deux armes, vous voulez parer de l'épée, vous croiserez toujours la dague sur le bras droit pour éviter les feintes qui se peuvent faire.

S'il tire d'estocade ou brocade en dehors votre épée, et que vous la vouliez parer, vous accompagnerez votre dague en-dessous vers la jointure de votre bras droit.

Chapitre 2. Les simples leçons d'épée et dague.

(Figure 40)

Article 1

Si étant tous deux en tierce garde et en courte mesure ayant les dagues avancées et les épées en arrière, et que l'ennemi ouvrant sa dague se découvre en dedans, vous lui pourrez tirer une estocade en dedans passant votre lame sur le faible de sa dague à l'épaule gauche, laissant volter votre dague tout en arrière, pour mieux fournir la botte, vous retirant prestement en quarte pour y attendre la riposte.

Article 2

Étant en la même garde que dessus, si l'ennemi vous tire une brocade en dehors la dague, vous parerez celle-ci tournant la main en brocade, le frappant de même temps d'estocade à l'épaule droite, vous retirant en quarte.

Article 3

Étant encore en même garde, si l'ennemi vous tire d'estocade dessous la dague, vous parerez celle-ci sur son faible, tournant le poignet et la pointe de la dague en bas, lui poussant de même temps une estocade à l'épaule droite, vous retirant en quarte.



Article 4

De même garde si vous voyez que l'ennemi baisse sa dague, vous lui pourrez sur ce temps tirer une brocade dessus sa dague en dehors de celle-ci ou par-dessus la branche à l'épaule droite, vous retirant en garde.

Article 5

De même, trouvant l'ennemi avec la dague un peu ouverte, vous lui pourrez couper dessus la dague une estocade à l'épaule gauche, vous retirant en quarte.

Article 6

De même, si l'ennemi vous tire d'estocade entre deux armes, vous parerez de votre dague croisant votre épée sous celle-ci, et au même temps, vous pourrez pousser d'estocade à l'épaule droite, vous retirant en tierce.

Article 7

De même, si l'ennemi vous tire d'estocade entre deux armes, vous pourrez (la parant de votre dague en dedans) passer votre pointe sous sa garde, et lui pousser une brocade au côté droit, vous retirant en tierce.

Article 8

De même garde, si l'ennemi tient son épée croisée dessous sa dague avec la main tournée à demi en brocade, vous pourrez (couvrant son épée de la vôtre) forcer sa pointe en dehors et ainsi lui tirer une estocade dessous sa dague au côté gauche vous remettant en tierce.

Article 9

De même garde, vous pourrez marcher en dehors de la dague ennemie ; et ayant gagné la terre en dehors, au même temps que l'ennemi bouge le pied, vous lui couperez une brocade au côté gauche retournant en quarte.

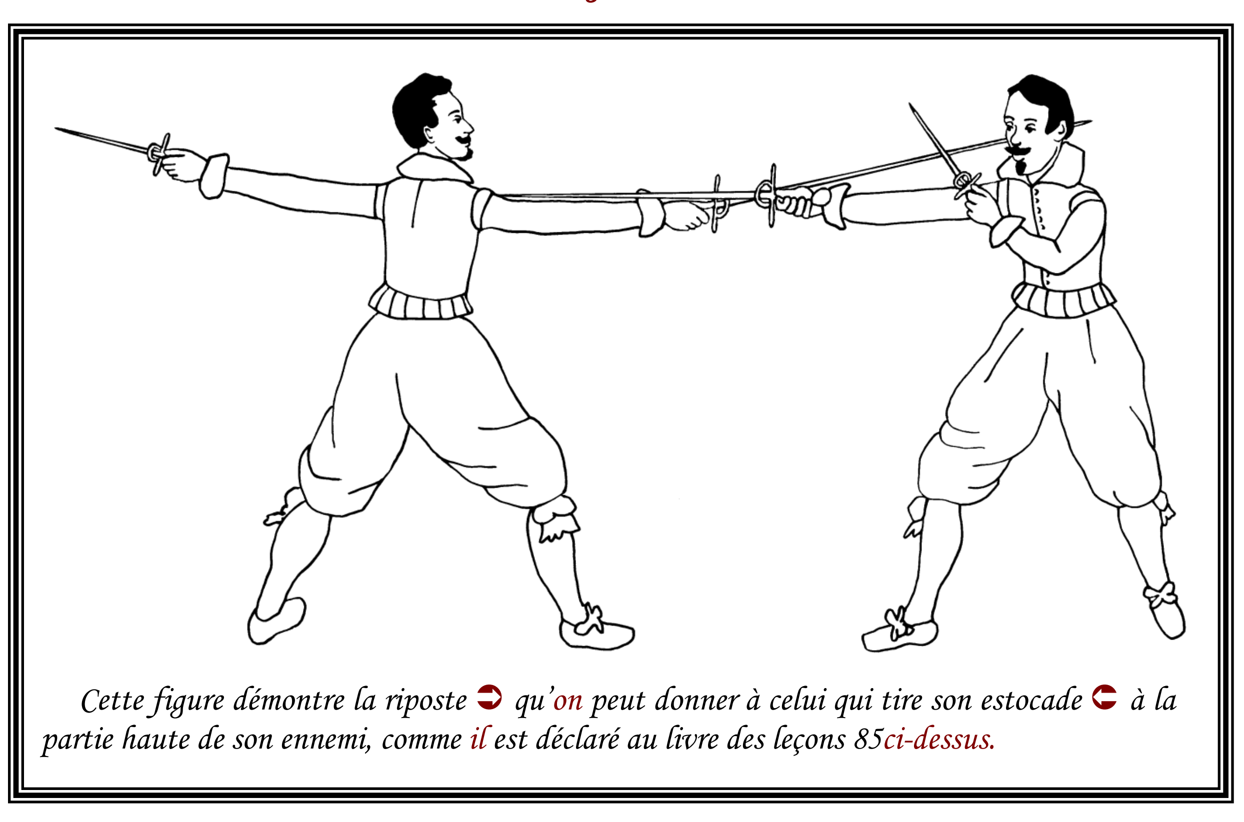
Article 10

De la même garde, vous pouvez encore tenir la pointe de votre épée entre les armes de l'ennemi, et s'il la veut battre de sa dague, vous la retirerez en même temps à vous ; et tournant la main en brocade, vous lui couperez une botte par-dessus la pointe de sa dague à l'épaule gauche.

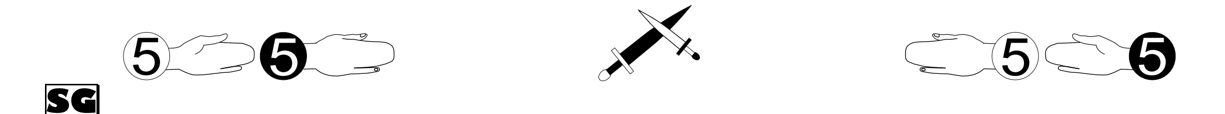
Vous pouvez encore de la même garde (trouvant l'ennemi serré de sa dague en dedans), marcher en dehors de celle-ci ; et ayant gagné la terre au même temps qu'il bouge le pied, vous lui pousserez une estocade en dehors à l'épaule gauche, pressant de votre lame contre la pointe de sa dague.



Figure 40



Cette figure démontre la riposte ➲ qu'on peut donner à celui qui tire son estocade ➲ à la partie haute de son ennemi, comme il est déclaré au livre des leçons 85ci-dessus.



Chapitre 3. Les feintes dudit jeu d'épée et de dague.

Article 1

Étant en courte garde, et courte mesure comme dessus, vous pourrez, battant du pied droit, montrer une feinte entre deux armes ; et du même temps, vous pousserez une estocade à la partie que vous verrez découverte.

Article 2

De même garde, vous pouvez encore battant le pied droit, montrer une feinte dessous la dague de l'ennemi ; et au même temps, vous pousserez de brocade une botte en dehors de ladite dague à l'épaule droite.

Article 3

De la garde susdite, vous pouvez encore battant du pied droit, montrer une feinte entre les armes ; et en même temps que l'ennemi va à la parade, vous volterez votre pointe alentour de sa dague, le frappant d'estocade dessous sa dague au côté gauche, vous retirant en tierce.

Article 4

De la même garde, il se peut encore présenter une feinte de brocade en dehors la dague ennemie ; et comme il va à la parade, vous tournerez la main en estocade, lui poussant de même une botte dessous la dague au côté gauche, vous remettant en tierce.

Article 5

De même garde, il se peut encore (tenant la pointe de votre épée en dedans) montrer une estocade en dehors la dague de l'ennemi ; et s'il va à la parade, vous lui couperez au même temps d'estocade, une botte par-dessus la pointe de sa dague, entre deux armes à l'épaule gauche. Ou bien s'il ne bouge point la dague sur la feinte, vous couperez dessus la pointe de celle-ci (voltant la pointe de votre épée en dedans) une botte d'estocade au côté gauche, vous remettant en tierce.

Article 6

De même garde, il se peut encore montrer une feinte d'estocade entre les armes de l'ennemi ; lequel allant à la parade en dedans, vous lui pousserez une botte de même fil en dehors sa dague à l'épaule gauche, vous remettant en tierce.

Article 7

De même garde, il se peut aussi montrer une feinte de brocade en dedans à l'épaule droite de l'ennemi ; lequel allant à la parade avec sa dague, vous couperez de même brocade une botte dessus la pointe de sa dague à l'épaule gauche en dehors, vous remettant en seconde.



Article 8

De même garde, il se peut encore montrer une feinte d'estocade en dedans l'épée ennemie ; lequel voulant parer de son épée, vous lui pousserez en même temps, cavant votre pointe en dehors, une estocade à l'épaule droite, vous retirant en seconde ou tierce.



Article 9

De même garde trouvant votre ennemi fort serré, vous lui pourrez montrer une feinte d'estocade en dehors son épée ; lequel allant à la parade en dehors, vous lui pousserez au même temps une botte en dedans à l'épaule droite vous retirant en quarte.

Article 10

De même garde, vous pourrez aussi marcher en dehors la dague de l'ennemi ; et au même temps qu'il bouge pour vous suivre, vous lui couperez d'estocade une botte dessous sa dague au côté gauche vous retirant en tierce.

Chapitre 4. Sur les battements tant d'épée que de dague.

Section 1 Leçons sur le battement de l'épée

Article 1

Étant en courte mesure, et que l'ennemi tienne la pointe de son épée quelque peu avancée en dedans, au même temps qu'il se bouge, vous pourrez battre sa dite pointe de votre épée en dedans ; et de même temps, vous pousserez une botte à la partie plus proche, vous retirant en garde.

Article 2

Vous pourrez encore de même (trouvant votre ennemi avec la pointe de son épée avancée), marcher un peu hors de celle-ci ; et la battant de la vôtre, vous pousserez de même temps une estocade dessous sa dague au côté gauche, vous retirant en quarte.

Section 2 Le battement de la dague

Article 1

Étant en courte mesure, et que l'ennemi tienne la pointe de son épée entre vos deux armes, au même temps qu'il bouge le pied, vous pourrez battre de votre dague son épée en dedans, lui poussant une estocade en dehors de celle-ci à l'épaule droite, vous retirant en seconde.

Article 2

Étant encore en courte mesure, vous pourrez aussi marcher en dehors la dague ennemie, et dès qu'il bouge le pied, vous ouvrirez de votre dague la pointe de son épée en dehors, et de même temps, vous pousserez d'estocade une botte en dedans à l'épaule droite, vous retirant prestement en quarte.

Article 3

Étant encore en même mesure, et l'ennemi ayant la pointe de son épée avancée quelque peu sous votre dague, en même temps qu'il bouge le pied, vous pourrez de votre dague battre sa pointe tournant le poignet en bas ; et du même temps, vous pousserez d'estocade une botte à l'épaule droite, vous retirant en quarte.



Chapitre 5. Du long jeu.

Section 1 Le long jeu contre long jeu.

Article 1

Étant tous deux de long jeu, en tierce garde, il convient que celui qui attaque aille en quarte charger l'épée de l'ennemi du milieu de son fort sur le milieu du faible ennemi en dedans ; et étant logé, vous pousserez une estocade du long du fil de l'épée à l'épaule droite, accompagnant la dague, puis vous retirerez en même garde.

Article 2

L'ennemi étant en seconde, vous irez de quarte haute charger son épée en dedans du milieu de votre fort sur le milieu de son faible et de là, vous pousserez une estocade à l'épaule droite du long de sa lame vous secourant de la dague. S'il porte la main basse, vous pourrez aussi faire le même.

Article 3

Si au même long jeu, vous trouvez l'ennemi avec le bras de l'épée étendu et tenant sa dague en arrière couchée sur le bras droit, vous irez de quarte charger du milieu de votre fort le milieu du faible de l'ennemi ; puis tournant la main en brocade, vous couperez de seconde une brocade par-dessus la pointe de sa dague à l'épaule droite, vous secourant de votre dague sur son épée.

Article 4

Si de même jeu, vous trouvez l'ennemi en tierce, vous pourrez aller en quarte loger votre pointe en dehors son épée sous le milieu de son fort ; et au même temps qu'il bouge le pied, vous caverez votre pointe chargeant son épée en dedans du milieu de votre fort sur le milieu de son faible, et de là, vous pousserez d'estocade une botte du long du fil de l'épée (sans l'abandonner) à l'épaule droite, retournant en même garde.

Article 5

De même long jeu, si vous trouvez l'ennemi en tierce ayant le bras de l'épée étendu, et sa dague tout en arrière couchée sur le bras droit, vous irez de quarte loger votre pointe en dehors son épée ; et s'il bouge le pied, vous lui pousserez au même temps, de seconde, une brocade par-dessus la pointe de sa dague à l'épaule droite, accompagnant votre dague sur son épée, vous remettant prestement en tierce garde pour y attendre la riposte.

Article 6

Vous pourrez user de même jeu étant en quarte et l'ennemi en tierce, tenir la pointe de votre épée sous le milieu du fort de l'ennemi, et dès qu'il bouge le pied, vous lui pousserez d'estocade une botte en dehors son épée, passant dessus sa garde à l'épaule droite.



Article 7

Étant tous deux en tierce garde et long jeu, vous pourrez tenir votre pointe en dedans l'épée ennemie ;, et s'il vient pour charger le milieu de votre faible du milieu de son fort en dedans, au même temps qu'il avance, vous caverez votre pointe, lui poussant de seconde une brocade par dehors à l'épaule droite accompagnant votre dague par-dessous votre bras droit sur son épée, vous retirant en seconde.

Article 8

De même long jeu, étant en tierce garde, et trouvant l'ennemi avec le bras de l'épée étendu ayant sa dague couchée sur le bras droit, vous pourrez tenir la pointe de votre épée en dedans. Et comme l'ennemi avance son bras pour charger votre épée en dedans au même temps tirant la pointe à vous, vous lui couperez en dehors son épée une botte d'estocade à l'épaule droite par-dessus sa dague, vous retirant en seconde.

Article 9

Du même long jeu et garde que dessus, vous pourrez encore tenir votre pointe sous le milieu du fort de l'ennemi. Et dès qu'il bouge, vous lui pousserez de seconde une brocade en dehors sa dague à l'épaule gauche, accompagnant votre dague dessous votre bras droit sur l'épée de l'ennemi, vous retirant en tierce.

Article 10

De même long jeu et garde, vous pourrez encore tenir votre pointe en dehors, ou dessous le milieu du fort de l'ennemi ; et dès qu'il se bouge, vous caverez votre pointe battant la sienne du milieu de votre épée ; et du même temps, vous pousserez une estocade du long du fil de sa lame à l'épaule droite, vous retirant en quarte.

Article 11

De même jeu et garde, vous pouvez aussi tenir la pointe de votre épée en dedans sous le milieu du fort de l'ennemi ; et dès qu'il se bouge, vous caverez votre pointe en dehors, battant son épée du milieu de votre lame et de même temps, vous pousserez une estocade en dehors à l'épaule droite vous remettant en seconde.

Article 12

Du même long jeu, l'ennemi voulant gagner votre épée en dedans, au même temps qu'il s'avance, vous changerez votre pointe en dedans poussant d'estocade une botte à l'épaule droite, vous remettant en garde.

Article 13

Si de même jeu, l'ennemi veuille gagner votre épée en dehors, au même temps qu'il s'avance, vous changerez votre pointe en dehors, lui poussant de brocade ou estocade une botte à l'épaule droite en dehors, vous remettant en seconde.

Article 14

Trouvant l'ennemi en seconde ou tierce garde avec la main tournée en brocade, vous irez, de quarte, serrer son épée en dehors avec le milieu de votre lame sur le milieu de son faible ; et l'ennemi étant un peu ouvert de sa dague, vous lui pousserez une brocade en dehors son épée à l'épaule droite, vous remettant en seconde.

Article 15

L'ennemi étant en même garde que dessus ayant sa dague serrée sur le bras droit, ou proche de sa garde, vous irez aussi de seconde avec la main tournée en brocade, serrer son épée en dedans, du milieu de votre lame sur le milieu de son faible ; et de là, vous pousserez du long du fil de son épée une brocade dessus sa dague à l'épaule droite vous secourant de votre dague sur son épée, retournant en seconde.



Article 16

Étant encore l'ennemi en la même garde que dessus avec la dague un peu avancée et l'épée un peu courte, vous irez de même garde charger son épée du milieu de votre lame sur le milieu de son faible en dehors ; puis tournant la main en estocade, vous mènerez son épée en dehors ; et passant avec votre pointe dessous sa dague, vous lui pousserez une estocade à l'épaule droite.

Article 17

Étant en première ou seconde garde avec la main tournée en brocade, et l'épaule droite avancée, la dague ouverte, et que l'ennemi vous pousse une estocade entre les deux armes, vous parerez de votre dague, menant sa pointe sous votre bras droit, poussant de même temps une brocade de droite ligne à la partie plus proche, retournant en garde.

Article 18

L'ennemi étant en seconde ou tierce tenant son épée en brocade, vous irez de même charger son épée en dehors avec le milieu de votre lame sur le milieu de son faible ; et s'il cave sa pointe en dedans, vous pousserez au même temps une estocade à l'épaule droite.

Article 19

L'ennemi étant encore en la même garde que dessus, vous irez de même serrer son épée en dehors du milieu de votre lame sur le milieu de son faible avec la main tournée en brocade ; et au même temps cavant votre pointe dessous sa garde, vous lui pousserez une brocade au côté droit parant ou menant son épée en dedans.

Article 20

Si étant tous deux en seconde ou tierce garde de long jeu, vous avez gagné le milieu du faible de l'ennemi en dedans, et qu'il retire son épée en présence en avançant sa dague, vous pousserez une estocade à la partie que vous jugerez plus proche, vous retirant en tierce ou quarte.

Article 21

Si étant en tierce avec votre épée allongée la main tournée en brocade, et la dague en arrière couchant sur le bras, l'ennemi vient pour charger votre épée en dehors pour la forcer, au même temps, vous caverez votre brocade dessous son bras droit en dedans poussant une botte à l'épaule droite, menant ou parant de votre dague l'épée ennemie en dehors.

Article 22

Trouvant l'ennemi en seconde ou en tierce haute, vous irez de tierce loger votre pointe sous le milieu de son fort ; et si de là, il vous tire une estocade entre les armes, vous parerez de votre épée en dehors, tournant la main en brocade ; et de même temps, vous lui tirerez une brocade du long de son épée à l'épaule droite, vous remettant en seconde.

Article 23

De même long jeu, si l'ennemi tient sa dague avancée vers la garde de son épée, vous pourrez marcher en dehors sa dague ; et au même temps qu'il bouge le pied, vous pousserez une estocade par-dessus la pointe de sa dague à l'épaule droite, laissant volter votre dague tout en arrière, vous retirant en tierce ou quarte.



Section 2 Les feintes dudit long jeu.

Article 1

Ayant votre pointe dessous le milieu du fort de l'ennemi, vous lui pourrez montrer une feinte en dehors son épée proche de sa garde ; et s'il va à la parade, vous caverez votre épée lui donnant une estocade en dehors à l'épaule droite.

Article 2

Étant encore avec votre pointe dessous le milieu du fort de l'épée ennemie, vous pourrez lui montrer une feinte avec le battement du pied droit en dedans proche de sa garde ; et s'il va à la parade, vous caverez votre pointe lui poussant une estocade en dehors à l'épaule droite.

Article 3

Si l'ennemi tient son épée allongée, vous pourrez tenant votre pointe dessous sa garde lui montrer une feinte de brocade vers la pointe de sa dague ; et s'il pare de sa dague en dehors, vous tournerez votre main en estocade lui en poussant une à l'épaule droite.

Article 4

Vous pouvez encore tenir la pointe de votre épée sous le milieu du fort de l'ennemi et de là, montrer une feinte entre deux armes ; et s'il pare de sa dague, vous lui pousserez une brocade en dehors sa dague à l'épaule gauche, accompagnant votre dague sur son épée.

Article 5

Vous pouvez aussi tenir la pointe de votre épée en dedans et si l'ennemi vient pour charger votre épée en dehors, vous caverez votre pointe lui tirant une brocade en dedans sur le milieu de son fort ; et s'il va à la parade avec son épée, vous caverez votre pointe dessous le coude de son bras droit lui poussant une brocade au côté droit menant son épée en dehors avec votre dague.

Article 6

Trouvant l'ennemi en tierce ou seconde, vous pourrez ayant votre pointe en dedans lui montrer une estocade en dehors à la tête ; et s'il va de son épée à la parade, vous caverez votre pointe en dedans lui poussant une estocade à l'épaule droite, menant de votre dague son épée en dehors.

Article 7

Sur les mêmes gardes que dessus, vous pourrez aller charger du milieu de votre fort, le milieu du faible de l'ennemi ; et s'il faut quelque ouverture de sa dague, vous montrerez, tenant la main en brocade une feinte entre deux armes ; et s'il va à la parade de sa dague, vous pousserez au même temps une brocade dessous sa dague au côté gauche, menant de votre dague son épée en dehors.

Article 8

Sur les mêmes gardes que dessus, vous pourrez, allant en quarte, couvrir l'épée ennemie en dedans du milieu de votre lame sur le milieu du faible de la sienne ; en trouvant sa dague quelque peu ouverte, vous montrerez de brocade une feinte entre les armes ; et l'ennemi allant à la parade avec sa dague, vous retirerez votre pointe en arrière, et vous lui couperez une brocade par-dessus la pointe de sa dague à l'épaule gauche, accompagnant votre dague dessus son épée.



Article 9

Étant tous deux en long jeu de tiers, vous pourrez tenir votre pointe en dehors la dague de votre ennemi, et de là, montrer une estocade en dedans coupant par-dessus sa dague ; et s'il pare de sa

dague en dedans, vous repasserez votre épée par-dessus la pointe de sa dague, lui donnant une estocade en dehors de sa dague à l'épaule gauche.

Article 10

Vous pouvez encore de même jeu tenir la pointe de votre épée en dehors de la dague ennemie, et de là, montrer une feinte dessous sa dague ; et en cas qu'il pare de sa dague, vous lui pousserez une brocade en dehors de sa dague à l'épaule gauche menant de votre dague son épée en dehors.

Article 11

De même, vous pouvez aussi tenir la pointe de votre épée un peu relevée et en dehors de la dague ennemie tenant la main en estocade ; de là, joignant les pieds, vous montrerez une estocade dessous sa dague, puis une brocade en dehors de sa dague levant le pied droit en l'air. Et s'il pare de sa dague en dehors, vous pousserez au même temps une estocade résolue dessous sa dague au côté gauche laissant volter votre dague tout en arrière.

Prenez garde de faire la première feinte de loin afin que l'ennemi ne vous surprenne à pied levé.

Article 12

Vous pouvez encore de même jeu tenir la pointe de votre épée entre les deux armes de l'ennemi, et de là, montrer une feinte dessus sa dague en dehors ; et s'il va à la parade en dehors, vous lui couperez une estocade par-dessus la pointe de sa dague entre deux armes ou à la partie que vous jugerez plus proche.

Chapitre 6. Les doubles intentions.

Article 1

Étant en juste mesure, et que l'ennemi veuille encore gagner la mesure plus étroite, au même temps qu'il bouge le pied ou le corps, vous lui pousserez une estocade résolue entre deux armes laissant volter la dague tout en arrière, vous recevant prestement en quarte ; et si l'ennemi avance le corps pour riposter, vous pousserez au même temps une brocade en dehors sa dague à l'épaule gauche accompagnant votre dague sur son épée.

Article 2

Étant encore en juste mesure, et que l'ennemi vient avec sa dague serrée pour gagner la mesure courte, au même temps qu'il bouge le pied ou corps, vous lui pousserez une brocade en dehors la dague à l'épaule gauche, laissant volter votre dague tout en arrière, vous remettant prestement en seconde. Et si l'ennemi s'avance pour riposter, vous pousserez au même temps allant en tierce une estocade entre les armes à l'épaule droite.

Ce jeu se peut effectuer tant du court jeu que du long.



Chapitre 7. Les passades et leur remède.

Section 1 Les passades. *(Figure 41, Figure 42, Figure 43, Figure 44, Figure 45)*

Article 1

Étant tous deux en juste mesure et court jeu, vous irez en tierce avec votre pointe avancée dessous la dague de l'ennemi ; lequel avançant le pied ou corps pour encore gagner plus de mesure, au même temps qu'il bouge, vous lui porterez (ayant premièrement le corps et bras allongé) une brocade en dehors de sa dague à l'épaule gauche, logeant la dague sur son épée passant du pied gauche en avant.

Article 2

Étant en long jeu et juste mesure de tierce garde ayant votre dague serrée vers la garde de votre épée, si l'ennemi avance le pied, vous lui montrerez avec l'allongement du corps et bras une brocade en dehors de sa dague, approchant votre dague vers la jointure de votre bras droit ; et au même temps que l'ennemi va à la parade avec sa dague en dehors, cavant votre pointe, vous lui pousserez une estocade dessous sa dague passant du pied gauche en avant et logeant la dague sur son épée où vous découvrez sa pointe.

Article 3

Étant encore de même jeu en tierce garde et courte mesure, et l'ennemi voulant retirer son pied gauche en arrière, en même temps qu'il lève le pied, vous lui pousserez (ayant le corps et bras premièrement allongé) une brocade en dehors de sa dague à l'épaule gauche, logeant votre dague sur son épée, en passant du pied gauche en avant.

Article 4

Étant encore en même jeu et garde que dessus, et en courte mesure, dès que voyez que l'ennemi bouge le pied, vous mènerez de votre dague son épée en dehors ; et de même temps, passant du pied gauche en avant, vous lui pousserez une estocade entre deux armes ou dessus sa dague selon ce que vous trouverez le plus commode.

Article 5

Étant en long jeu et tierce garde tenant votre dague proche de votre bras droit, vous gagnerez l'épée de l'ennemi avec le milieu de votre lame sur le milieu de son fort. Et là, menant en dehors avec le corps et bras allongé, vous lui couperez une brocade par-dessus la pointe de sa dague à l'épaule droite, passant du pied gauche.

Article 6

Trouvant l'ennemi de long jeu en tierce garde, vous pourrez, allant en quarte, gagner du milieu de votre lame le milieu du faible de l'ennemi en dedans ; et de là, trouvant sa dague quelque peu ouverte, vous pousserez une estocade (en battant le poignet) entre les deux armes à l'épaule droite, menant avec votre dague son épée en dehors, passant du pied gauche en avant. (Figure 44)

Trouvant encore votre ennemi en la garde ci-dessus, vous pourrez de quarte gagner du milieu de votre lame le milieu de son faible, et trouvant sa dague un peu haute et ouverte lui couper une brocade dessous sa dague à l'épaule gauche, menant de votre dague son épée en dehors, passant du pied gauche en avant.



Article 7

Étant tous deux en long jeu et tierce garde et qu'ayant votre dague ouverte l'ennemi vous tire une estocade entre deux armes, vous la parerez en dehors cavant votre lame par-dessous la sienne tournant la main en brocade et allongeant le corps. Puis mettant au même temps la dague sur le milieu de sa lame, vous pousserez une brocade en dehors son épée à l'épaule droite passant du pied gauche en avant. Cette passade se peut observer tant de court jeu que de long.

Article 8

Étant tous deux en tierce garde tant en court jeu que long, et si ayant votre dague ouverte l'ennemi vous tire une estocade entre les deux armes, vous la parerez en dedans avec votre épée allongeant le corps et croisant bien la dague par-dessus votre épée ; puis menant de votre dague son épée en dehors, vous lui pousserez une estocade ou brocade en dedans à l'épaule droite passant du pied gauche, en avant.

Article 9

Étant encore en tierce garde, tant de court que de long jeu, vous pourrez tenir votre dague un peu haute afin que l'ennemi ait occasion de vous pousser par-dessus celle-ci ; ce que faisant, vous la parerez de votre épée en dedans en allongeant le corps ; puis menant avec la dague son épée en dehors, vous lui pousserez une estocade ou brocade à l'épaule droite, passant du pied gauche en avant.

Article 10

L'ennemi étant en long jeu et tierce garde, vous pourrez aller en quarte tenant votre pointe en dehors l'épée ennemie sous le milieu de son fort. Et si de là, il vient pour gagner votre épée en dehors avec sa main tournée en brocade, au même temps qu'il bouge du pied vous caverez votre pointe en dedans, poussant une brocade en dehors de sa dague, menant de votre dague son épée en dehors et passant du pied gauche en avant.

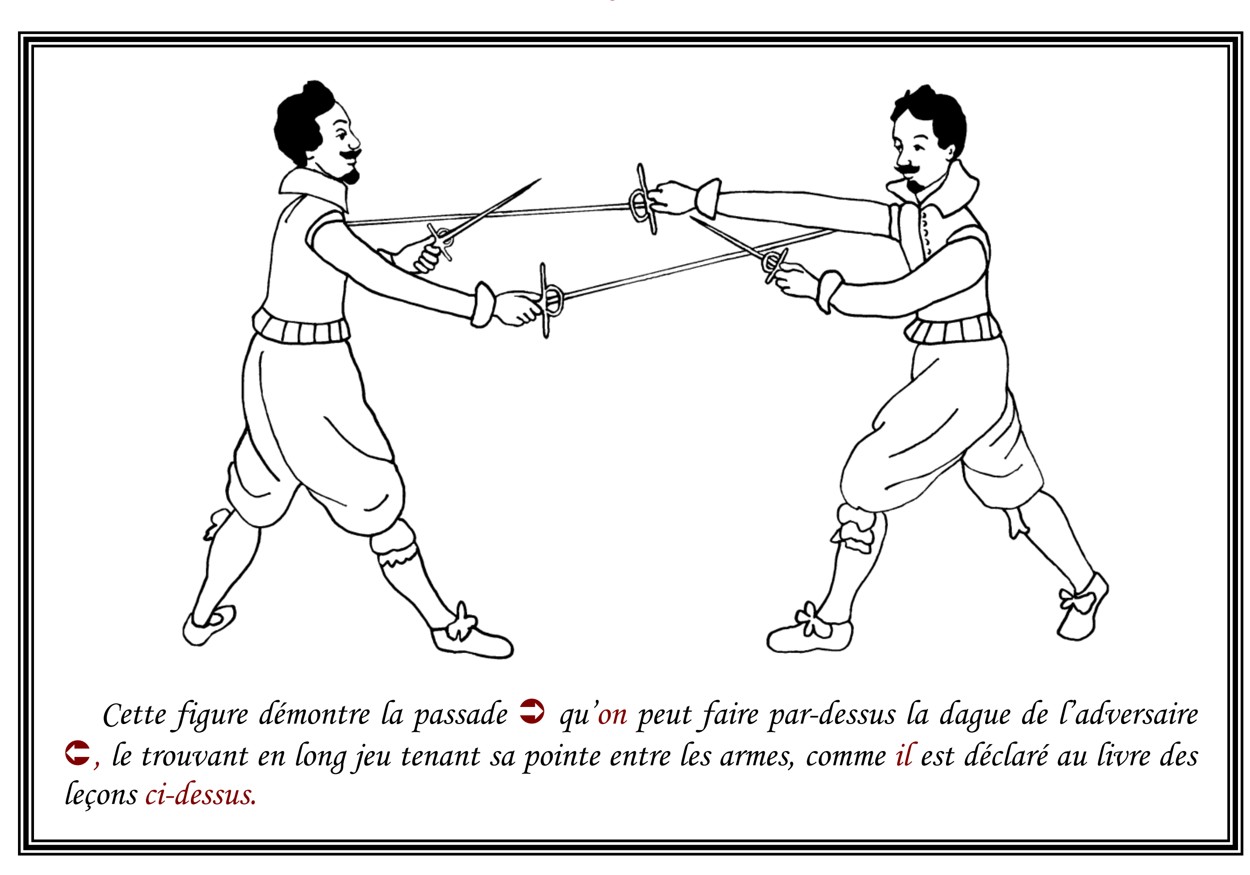
Article 11

Vous pouvez encore de même long jeu, tenir votre dague ouverte ; et si l'ennemi vous tire une estocade entre les armes, vous la parerez de votre dague la menant en dessous la garde de votre épée ; et ainsi levant le pied gauche et entretenant le corps, vous lui pousserez de seconde une brocade à l'épaule droite passant du pied gauche.

Toutes les passades susdites, vous pourrez, sur toutes, appeler temps de pieds et mouvements d'épée.



Figure 41



Cette figure démontre la passade ➲ qu'on peut faire par-dessus la dague de l'adversaire ⬅, le trouvant en long jeu tenant sa pointe entre les armes, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

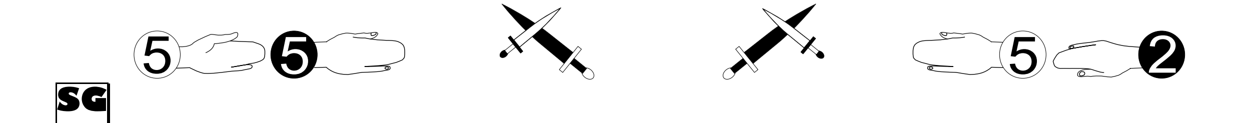
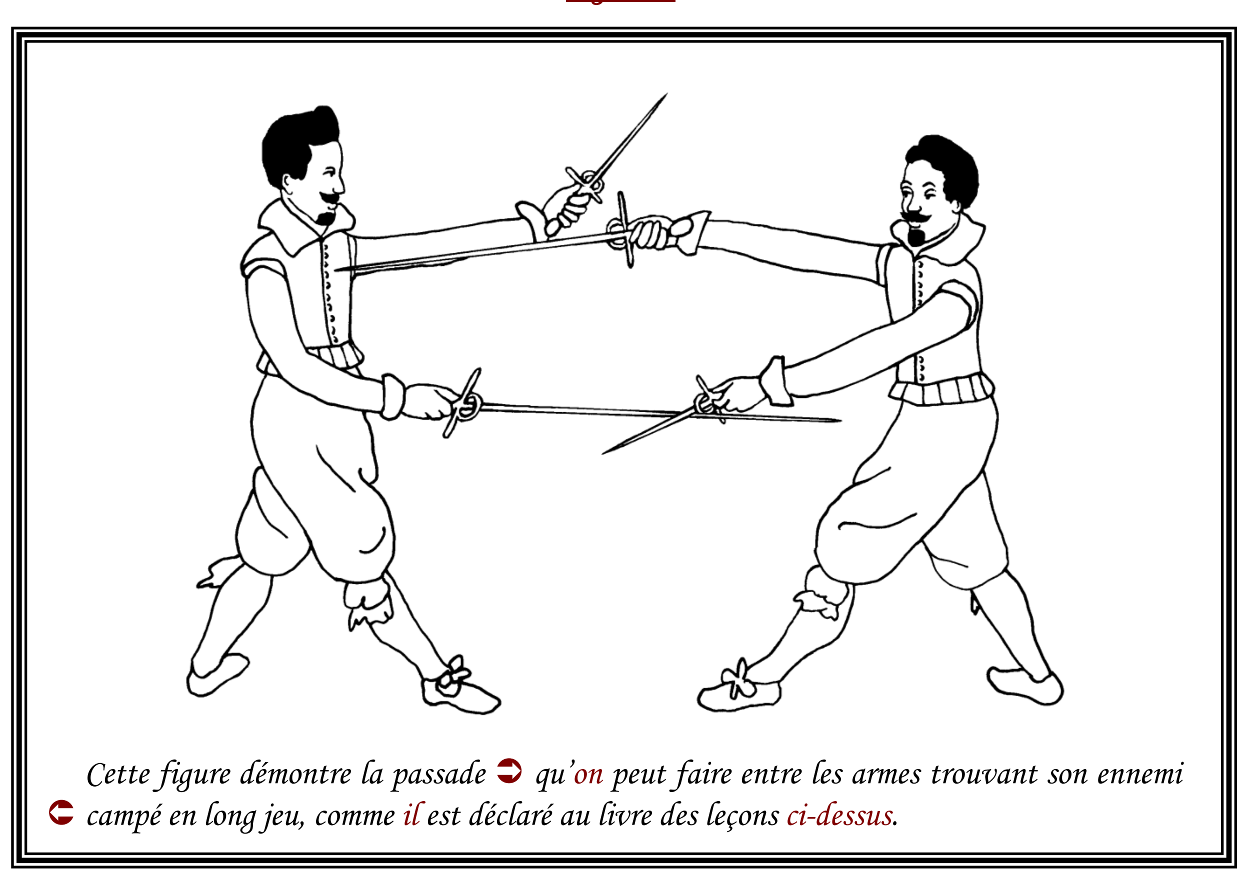


Figure 42



Cette figure démontre la passade ➲ qu'on peut faire entre les armes trouvant son ennemi ➲ campé en long jeu, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

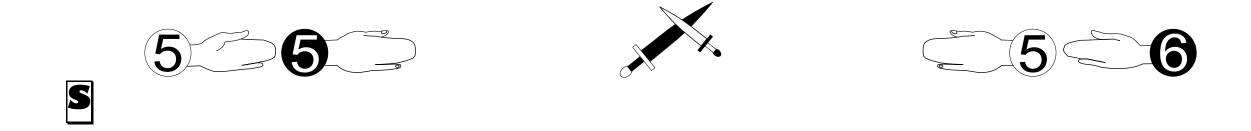
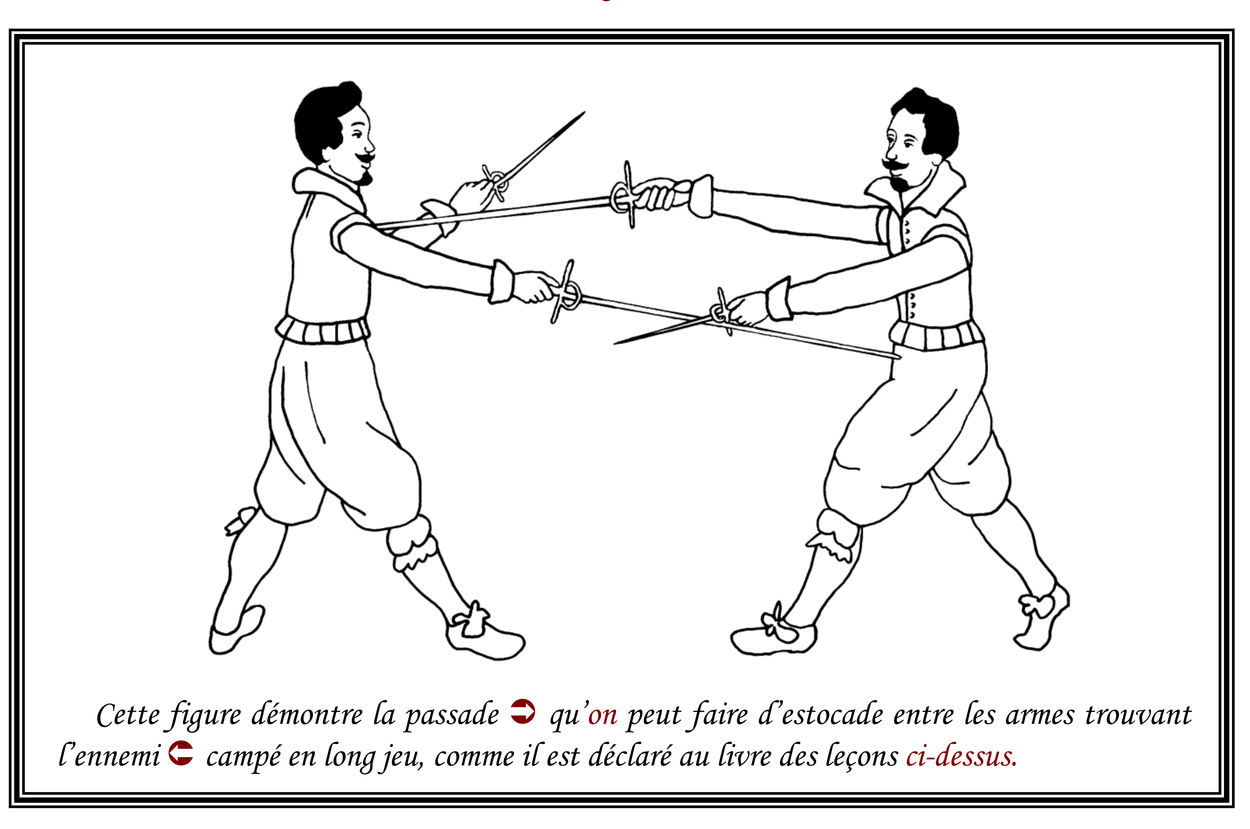


Figure 43



Cette figure démontre la passade ➲ qu'on peut faire d'estocade entre les armes trouvant l'ennemi ⬅ campé en long jeu, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

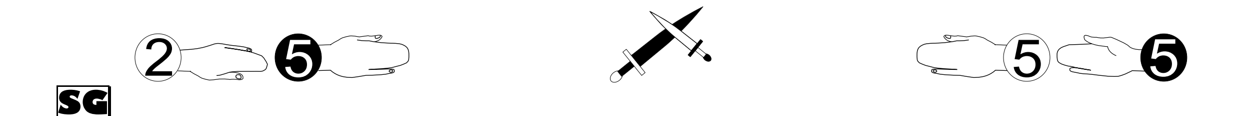
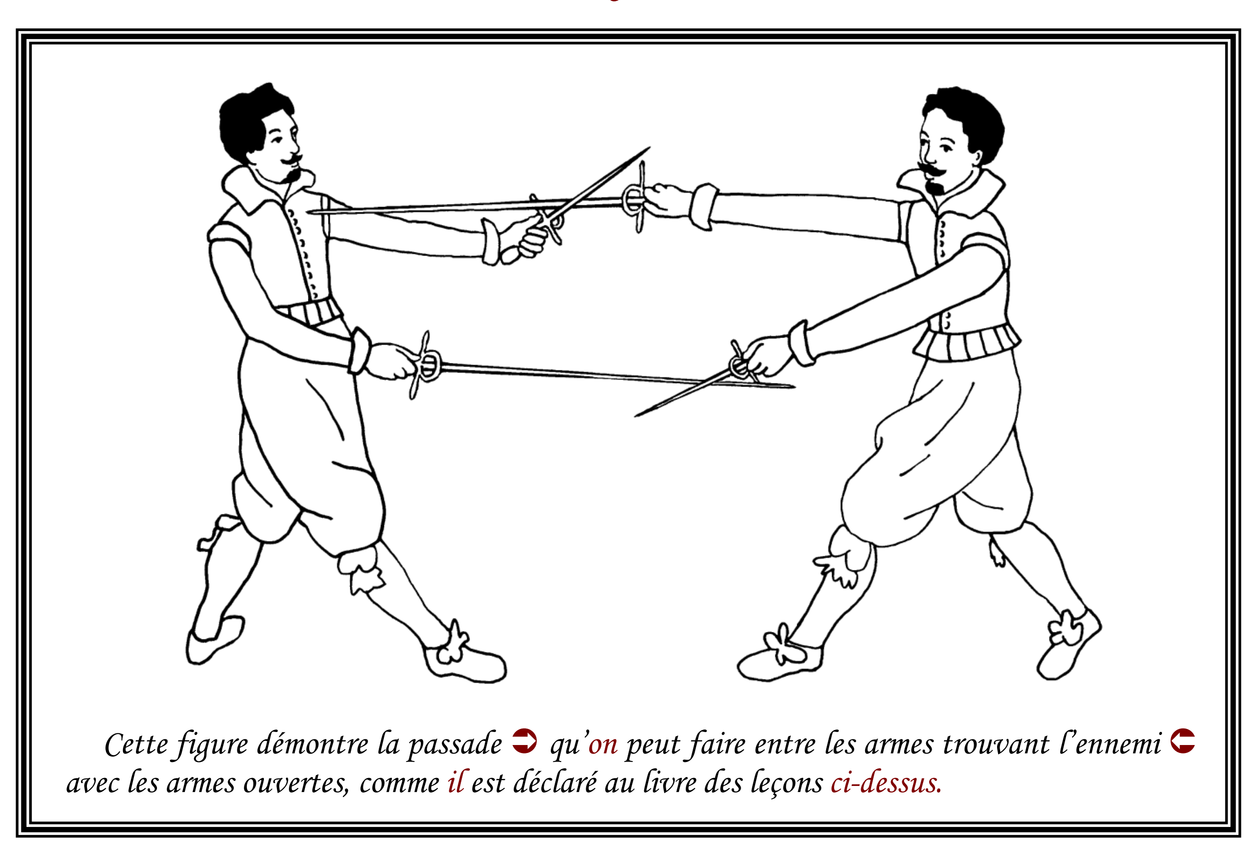


Figure 44



Cette figure démontre la passade ➲ qu'on peut faire entre les armes trouvant l'ennemi ⬅ avec les armes ouvertes, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

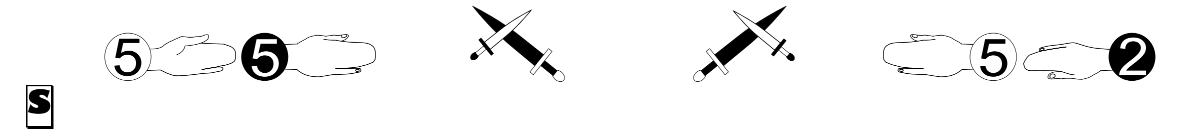
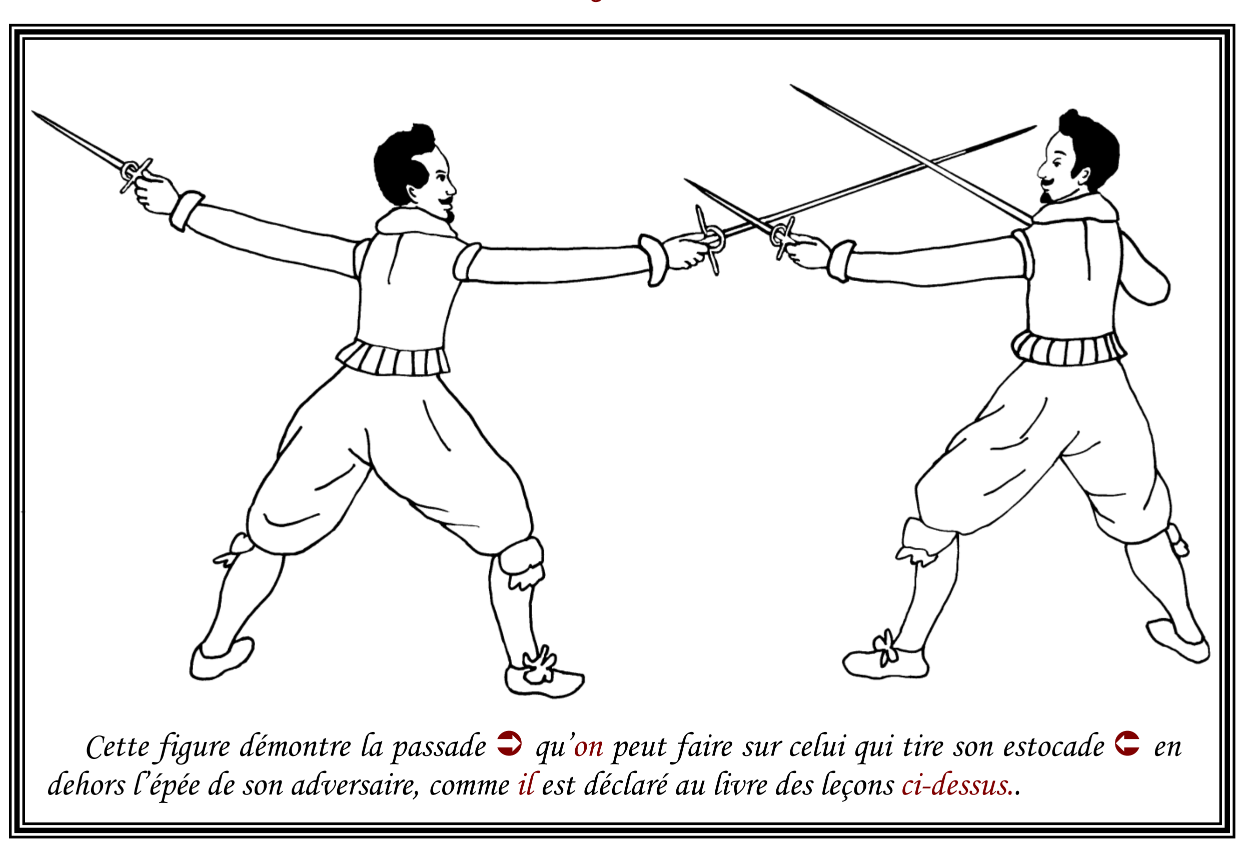
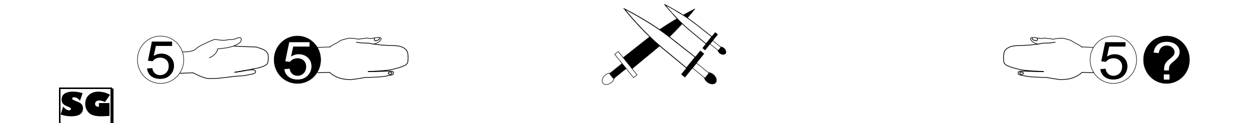




Figure 45



Cette figure démontre la passade ➲ qu'on peut faire sur celui qui tire son estocade ⬅ en dehors l'épée de son adversaire, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus..



Section 2 Le remède contre les passades.

Article 1

Lorsque l'ennemi se prépare pour passer, au même temps qu'il lève le pied de derrière pour passer, vous pousserez une estocade à l'épaule droite, esquivant le côté gauche en arrière à pied ferme, tournant seulement les talons des pieds en avant.

Article 2

L'ennemi voulant passer, au même temps qu'il allonge le corps, vous lui tirerez une estocade de résolution à l'épaule droite, laissant volter la dague tout en arrière.

Article 3

L'ennemi ayant gagné l'étroite mesure pour passer, en même temps qu'il passe, vous parerez des deux armes à savoir de l'épée et dague, vous retirant un pas en arrière.

Chapitre 8. Les écartés.

Article 1

Étant tous deux en courte mesure et que l'ennemi vous tire une estocade entre les armes, en même temps qu'il tire, vous pousserez de quarte une estocade dessous sa garde au côté droit, esquivant le corps et tournant les talons en avant, relevant la garde de votre épée pour garantir la tête.

Article 2

Étant encore en mesure comme dessus, et que l'ennemi vous pousse une brocade en dehors de la dague à l'épaule gauche, au même temps, esquivant le corps, tournant les pieds ; et laissant volter la dague en arrière, vous pousserez une estocade de quarte à l'épaule droite.

Article 3

Étant tous deux au court jeu et courte mesure, vous pousserez une grande estocade entre les armes ; et en même temps que l'ennemi veut riposter, vous esquiverez le corps tournant les pieds ; et laissant volter la dague en arrière, vous présenterez une estocade de quarte à l'épaule droite de l'ennemi, relevant la garde afin de garantir la tête.

Article 4

Étant encore en même jeu et mesure, si l'ennemi vous tire une estocade dessous la garde de votre dague au côté gauche, vous lui pousserez en même temps une estocade de quarte à l'épaule droite, esquivant le corps et tournant les talons en avant, laissant volter la dague tout en arrière.



Quant aux quartes entières qui se font en démarchant le pied gauche en avant, croisant derrière la jambe droite, tournant le dos et la tête, je ne les approuve nullement pour le grand danger que courent ceux qui en usent.

Chapitre 9. Des temps et contretemps.

Section 1 Les temps de pieds.

Article 1

Étant tous deux en courte garde tenant votre dague avancée et l'épée en arrière, vous ferez un appel retirant le pied gauche en-arrière, et au même temps que l'ennemi poursuit, vous lui pousserez une botte entre deux armes ou bien là où vous trouverez une ouverture.

Article 2

Si étant premier en garde l'ennemi se vient planter en garde en votre présence, au même temps qu'il veut prendre terre, vous lui pousserez une botte à la partie plus proche.

Article 3

Étant tous deux en longue mesure et que l'ennemi, voulant gagner la courte mesure, avance le pied, en même temps qu'il lève le pied, vous lui pousserez une botte à la partie plus proche.

Article 4

Étant encore en longue mesure et que l'ennemi, ayant les jambes éloignées, veuille approcher le pied de derrière vers celui de devant, vous pousserez au même temps une botte à la partie plus proche.

Article 5

Étant en courte mesure au même temps que l'ennemi avance le corps pour vous tirer, vous le frapperez à la partie plus proche.

Article 6

Étant en longue mesure, et l'ennemi voulant tourner en dehors votre dague, en même temps qu'il lève le pied pour tourner, vous pousserez une botte entre les armes à l'épaule droite.

Article 7

Étant encore en longue mesure, et l'ennemi voulant tourner en dehors votre épée, en même temps qu'il lève le pied, vous lui pousserez une estocade entre les armes à l'épaule droite.

Section 2 Les temps de la main.

Article 1

Étant tous deux en courte mesure et que l'ennemi fasse des mouvements de sa pointe dessous votre épée en dehors et dedans, au premier mouvement que l'ennemi fera, vous lui pousserez une botte à la partie plus proche.



Article 2

Étant en long jeu, vous gagnerez du milieu de votre lame le milieu du faible de l'ennemi, et si lors il retire son épée à soi en avançant sa dague, en même temps, vous pousserez une estocade entre les armes à l'épaule gauche.

Article 3

Étant en longue mesure, si l'ennemi vient vous faire une feinte dessous la dague pour vous donner une brocade en dehors de celle-ci, en même temps qu'il fait la première feinte, vous pousserez une estocade à l'encontre à l'épaule droite, laissant volter la dague en arrière.

Article 4

Si l'ennemi vous montre une feinte en dehors la dague pour vous donner une estocade par-dessous, en même temps qu'il fait la première feinte, vous pousserez à l'encontre une estocade à l'épaule droite.

Article 5

Si de longue mesure l'ennemi vous montre une feinte entre les armes, vous pousserez au premier temps une estocade à l'encontre à l'épaule droite laissant volter la dague en arrière.

Article 6

Si de longue mesure l'ennemi fait des mouvements de son épée en dehors et dedans en battant le pied, vous lui pousserez au premier temps une estocade résolue à l'épaule droite.

Section 3 Les contretemps.

Article 1

Si étant en courte mesure l'ennemi vous tire une estocade entre les armes, en même temps qu'il avance le bras pour vous tirer, vous pousserez une estocade à l'encontre à l'épaule droite.

Article 2

Étant en courte mesure, et que l'ennemi vous tire une brocade en dehors la dague, en même temps qu'il allonge le bras, vous pousserez une estocade à l'encontre à l'épaule droite laissant volter la dague en arrière.

Article 3 *(Figure 46)*

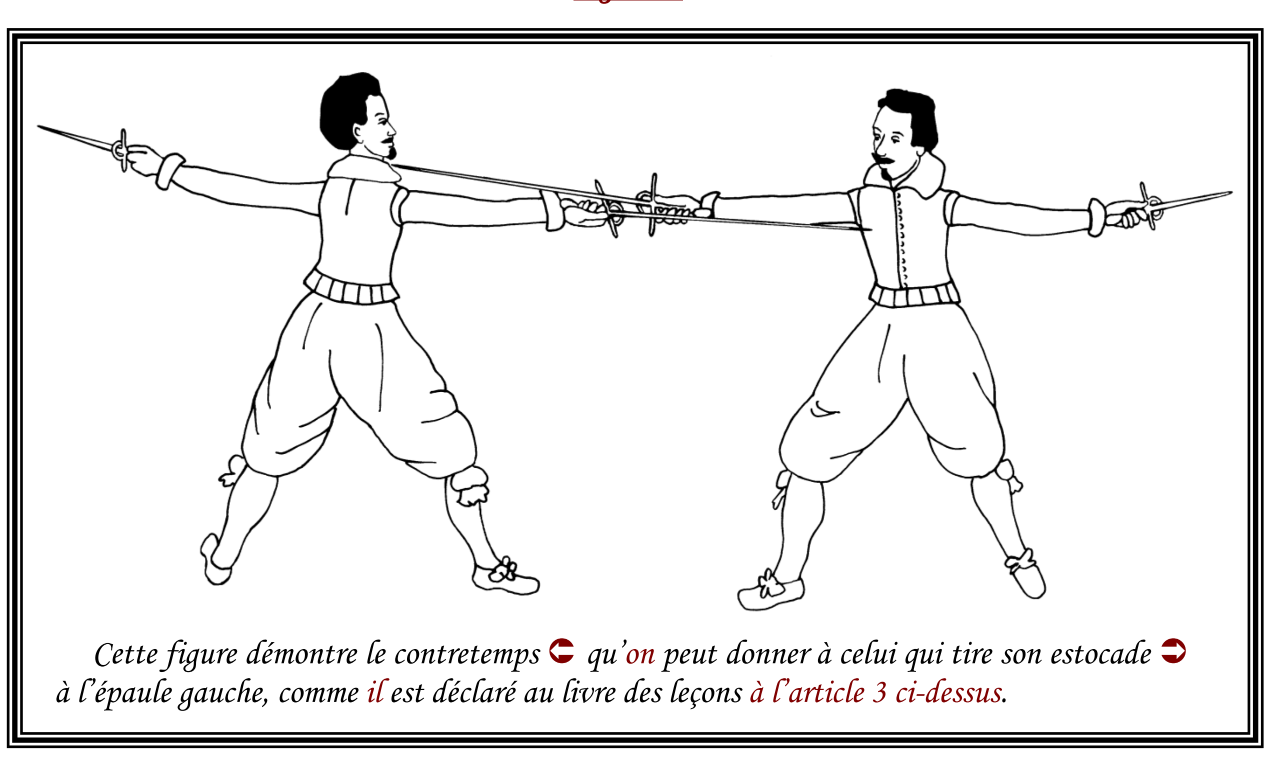
Si de courte mesure l'ennemi veuille vous donner une estocade dessous la dague au côté gauche, en même temps qu'il allonge le bras, vous pousserez une estocade à l'encontre du long de son épée à l'épaule droite, laissant volter la dague en arrière.

Article 4

Si de courte mesure vous trouvez votre ennemi avec son épée un peu avancée et croisée dessous sa dague, vous pourrez de seconde tournant la main en brocade, gagner son épée en dehors pour le contraindre de tirer en dedans. Et au même temps qu'il veut tirer en dedans, vous tournerez votre main en estocade, et vous lui pousserez du long de son épée une estocade à l'épaule droite.



Figure 46



Cette figure démontre le contretemps ⮌ qu'on peut donner à celui qui tire son estocade ⮎ à l'épaule gauche, comme il est déclaré au livre des leçons à l'article 3 ci-dessus.



Section 4 Les contretemps des parades de la dague.

Article 1 *(Figure 47)*

Si de courte mesure l'ennemi vous tire une brocade en dehors la dague, au même temps, vous parerez de la dague lui poussant une estocade à l'encontre à l'épaule droite.

Article 2 *(Figure 48)*

Si de courte mesure l'ennemi vous tire une estocade dessous la dague, vous parerez avec la pointe de celle-ci baissée, et vous pousserez de même temps une estocade résolue à l'épaule droite.

Article 3 *(Figure 49)*

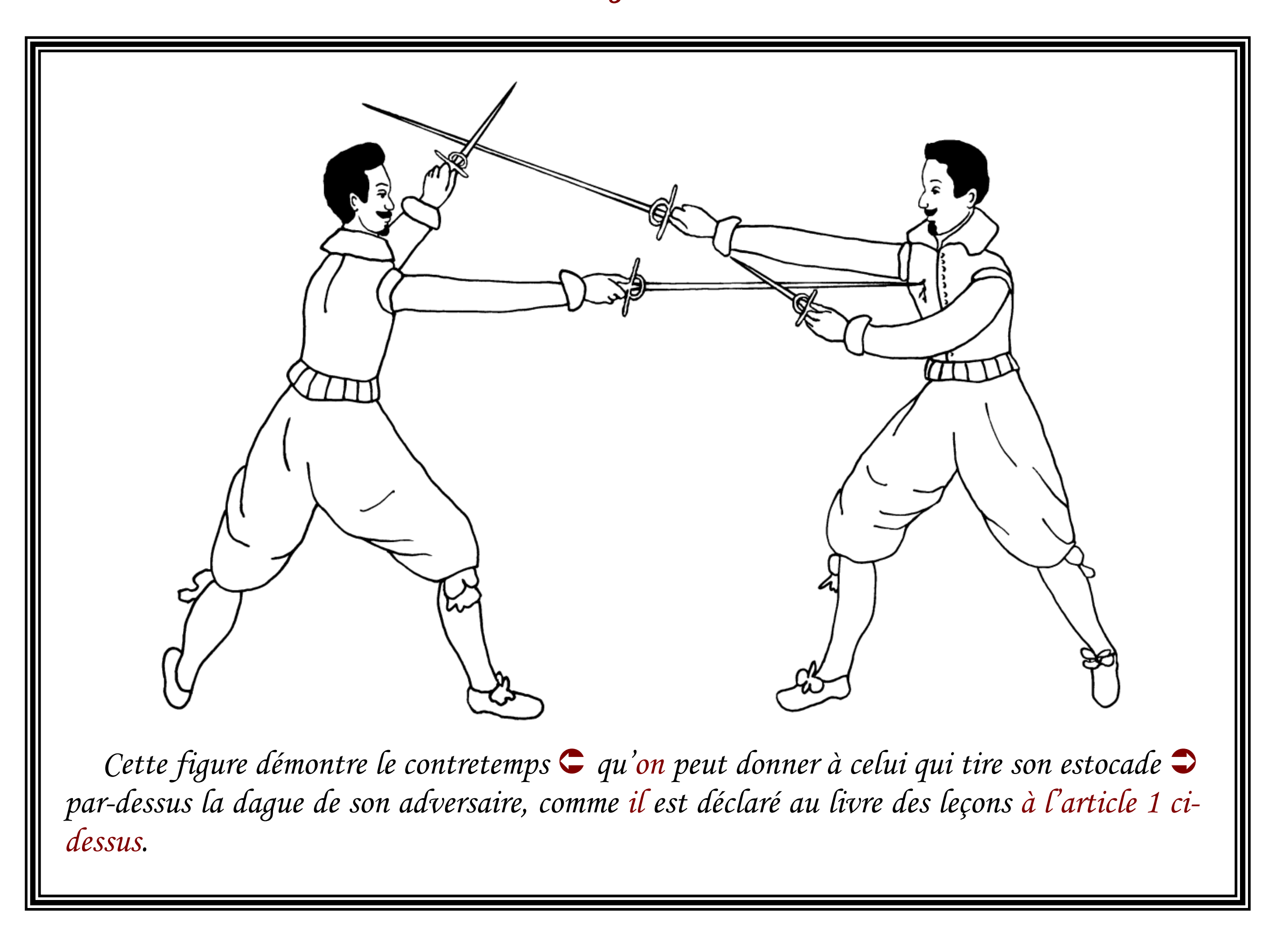
Si de courte mesure l'ennemi vous tire une estocade entre les armes, vous parerez de votre dague en dedans, et de même temps, vous pousserez une brocade dessous sa garde au côté droit.

Article 4

L'ennemi ayant gagné la mesure trop proche, lorsqu'il vous tire, vous parerez et pousserez de même, venu à l'encontre en vous retirant avec le pied gauche en arrière, sans toutefois bouger le droit.



Figure 47



Cette figure démontre le contretemps qu'on peut donner à celui qui tire son estocade par-dessus la dague de son adversaire, comme il est déclaré au livre des leçons à l'article 1 ci-dessus.

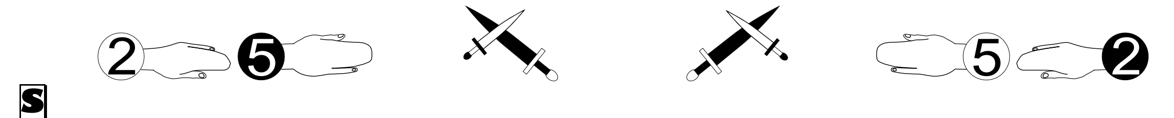
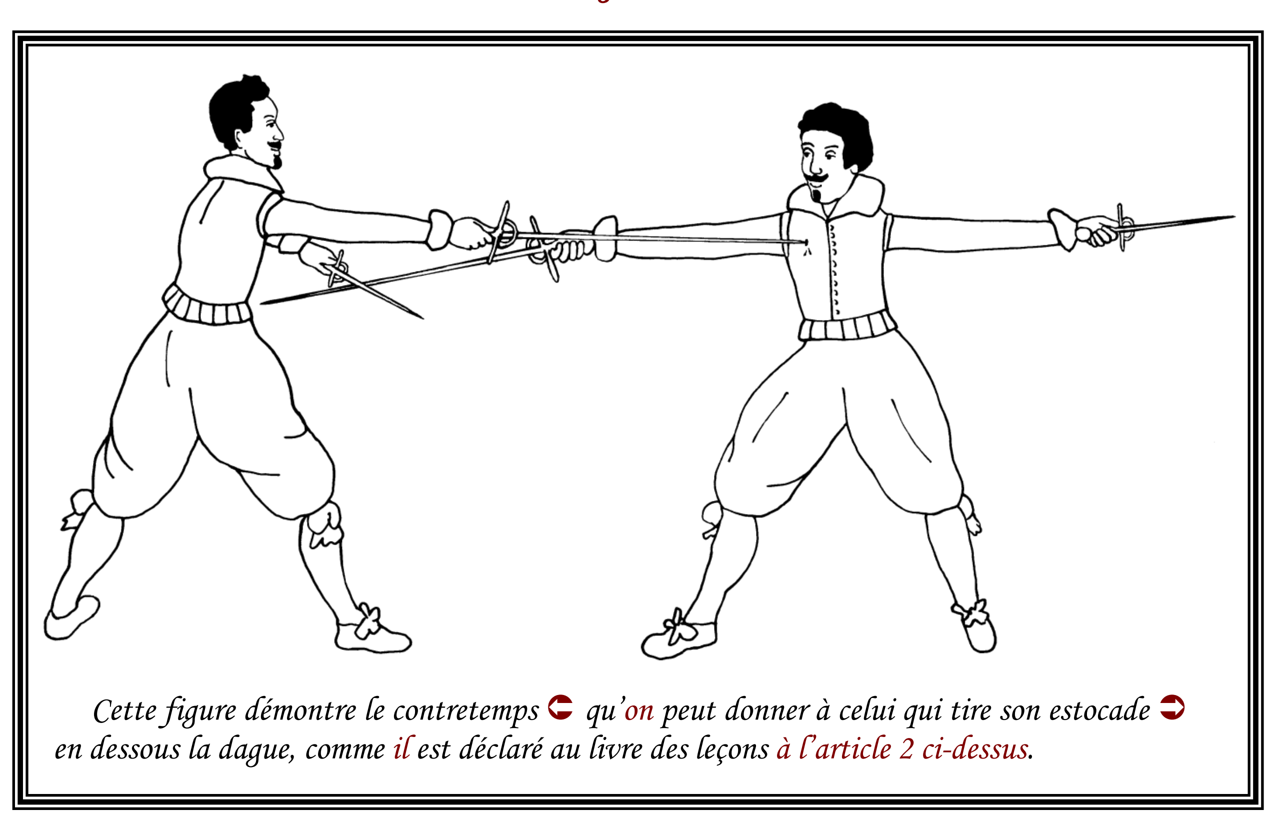
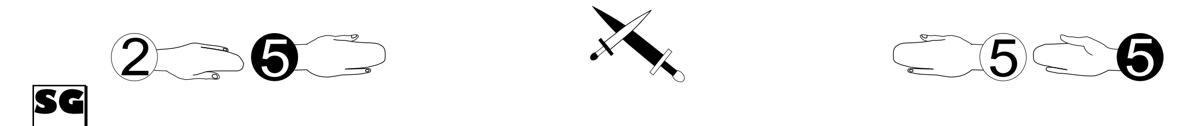


Figure 48

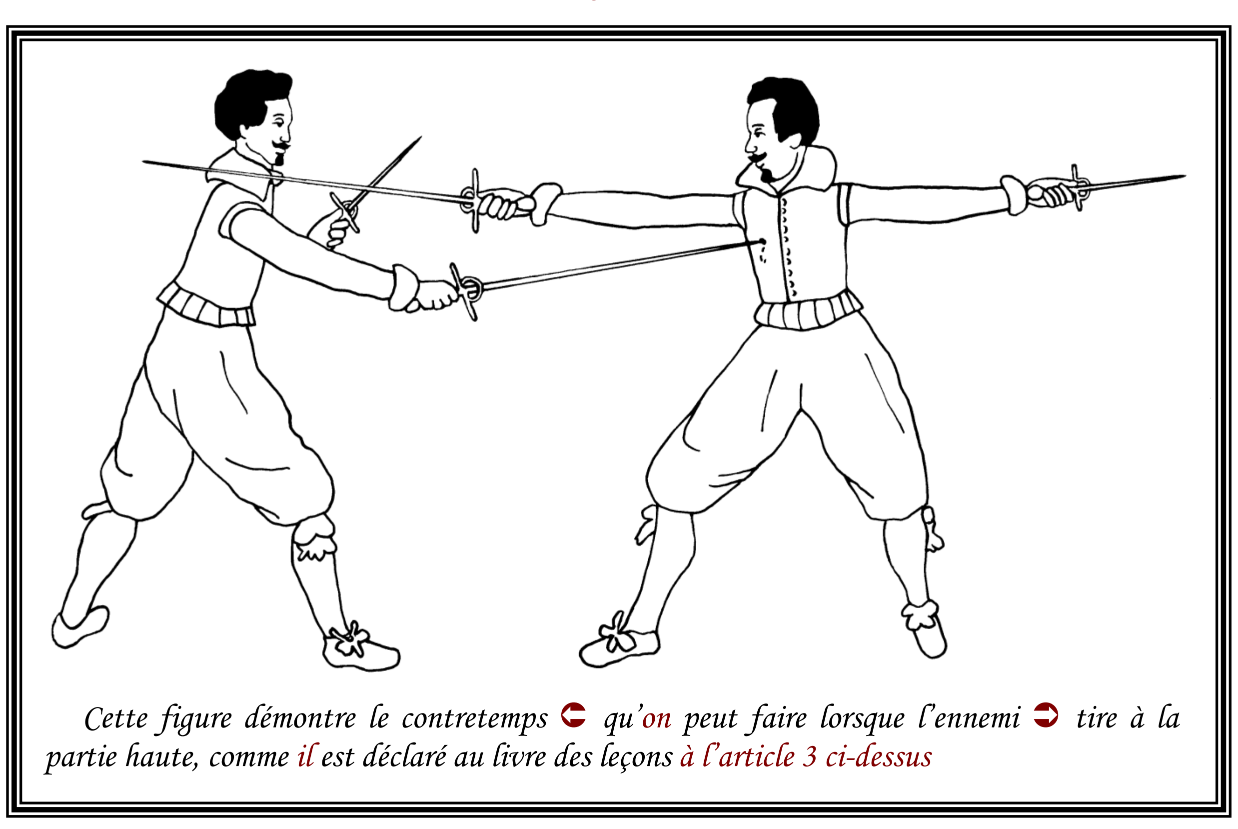


Cette figure démontre le contretemps ⊂ qu'on peut donner à celui qui tire son estocade ⊃ en dessous la dague, comme il est déclaré au livre des leçons à l'article 2 ci-dessus.

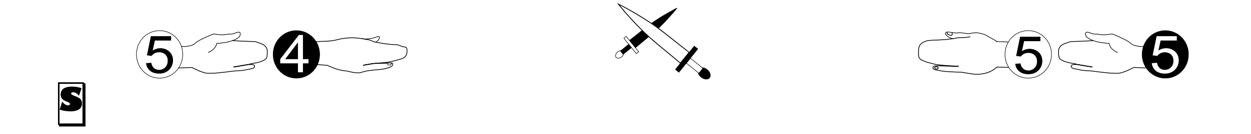


(Le renvoi à une partie précise du traité est erroné dans la version de Suède mais correct dans la version de Glasgow)

Figure 49



Cette figure démontre le contretemps qu'on peut faire lorsque l'ennemi tire à la partie haute, comme il est déclaré au livre des leçons à l'article 3 ci-dessus



Section 5 Autres contretemps pour empêcher que l'ennemi ne puisse tirer.

Article 1

Si l'ennemi étant en longue mesure, il bouge le pied de devant pour vous gagner la terre, vous glisserez de même temps votre pied en avant tenant le corps en arrière ; et s'il apprête le bras pour partir du pied, vous pousserez du long du fil de son épée une estocade de quarte à l'épaule droite, entrant d'un grand pas avec le pied droit en avant.

Article 2

Si étant en étroite mesure l'ennemi bouge le pied de devant pour vous gagner la terre, vous glisserez tout en même temps le pied droit en avant tenant le corps en arrière. Et comme il apprête le bras pour partir voulant lever le pied pour vous pousser une brocade en dehors la dague, vous lui pousserez sur ce temps une estocade de quarte du long de son épée à l'épaule droite, entrant du pied droit un grand pas en avant, et avançant la main avant que le pied marche.

Article 3

Si vous vous trouvez encore en la plus étroite mesure, et que l'ennemi bouge le pied de devant pour vous gagner la terre, vous glisserez tout en même temps le pied droit en avant tenant le corps en arrière ; et dès qu'il apprête le bras pour partir levant le pied pour vous pousser une estocade dessous la dague, vous tirerez sur ce temps du long du fil de son épée à l'épaule droite, entrant du pied droit un grand pas en avant, avançant la main avant que le pied marche.

Les contretemps susdits se peuvent faire tant de long jeu que de court.

Chapitre 10. L'empiètage.

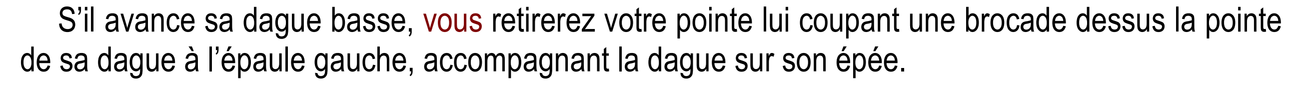
Section 1 Comment il faut empiéter lorsque l'ennemi entre.

Si étant en courte mesure l'ennemi vous veuille chasser, vous couvrirez en même temps du milieu de votre lame le milieu de son faible, croisant votre dague sur la garde de votre épée afin qu'il ne puisse caver pour vous donner une estocade en dehors ; puis empiéter, vous lui pousserez une estocade de quarte du long de son épée à l'épaule droite.

Si l'ayant empiété comme dessus, il veuille avancer sa dague pour engager votre épée, vous pousserez en même temps une estocade dessus sa dague au côté gauche, accompagnant votre dague sur son épée.



S'il avance sa dague basse, vous retirerez votre pointe lui coupant une brocade dessus la pointe de sa dague à l'épaule gauche, accompagnant la dague sur son épée.



Section 2 L'empiétage lorsque l'ennemi se retire

Ayant gagné la courte mesure, et que l'ennemi veuille se retirer, en même temps qu'il lève le pied pour se retirer, vous couvrirez du milieu de votre lame le milieu de son faible croisant la dague sur votre garde ; et de même temps, vous pousserez une estocade du long de son épée à l'épaule droite.

Chapitre 11. Le chassement sur le long et court jeu. *(Figure 50, Figure 51)*

Article 1

Étant tous deux en longue mesure, vous ferez un appel retirant le pied gauche en arrière laissant suivre le droit ; et en même temps que l'ennemi poursuit, vous entrerez du pied droit en avant approchant le gauche pour derechef chasser le droit en avant, duquel vous ferez deux battements de pied, poussant au deuxième une botte où vous trouverez une ouverture.

Article 2

Étant en longue mesure, vous pourrez encore faire un appel retirant le pied gauche en arrière laissant suivre le droit ; et en même temps que l'ennemi poursuit, vous entrerez du pied droit approchant le gauche, logeant votre épée sur la sienne ; et croisant la dague sur votre garde, vous pousserez au deuxième battement du pied une estocade ou brocade où vous trouverez une ouverture.

Souvenez-vous lorsque vous chassez d'avoir votre dague toujours en action pour parer le coup que l'ennemi pourrait donner sur le pied levé au temps où vous le chassez ; et partant, vous ferez bien en chassant de serrer la dague.

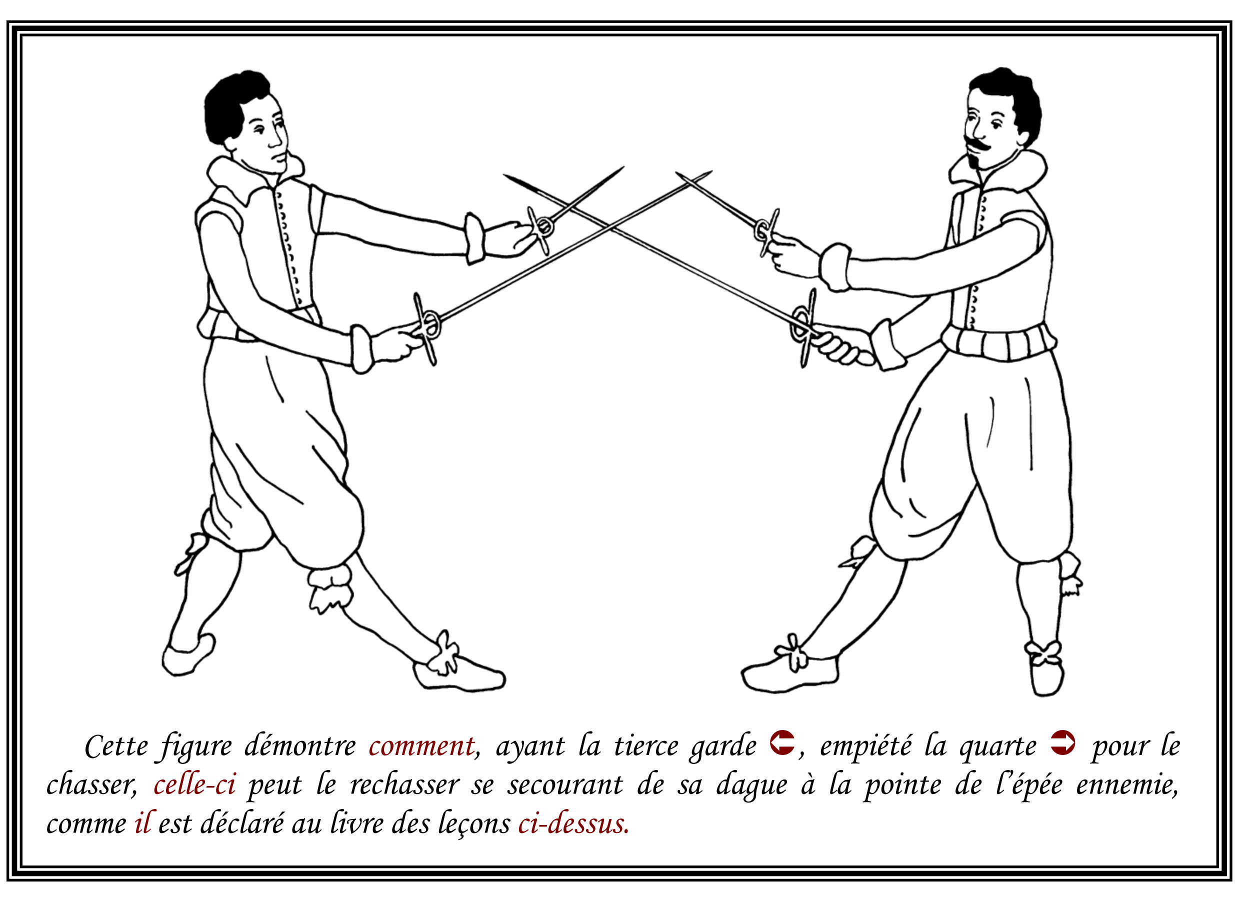
Article 3 *(Figure 52)*

L'ennemi étant en long jeu tenant sa pointe entre vos armes, et que vous soyez en court jeu, vous pourrez faire un appel retirant le pied gauche en arrière laissant suivre le droit ; et en même temps qu'il avance, vous battrez sa pointe en dedans avec votre dague ; puis le chassant, vous pousserez une estocade en dehors son épée à l'épaule droite.

Article 4

L'ennemi étant encore en long jeu tenant sa pointe en dehors votre dague, et que vous soyez en court jeu, vous pourrez faire un appel retirant le pied gauche en arrière laissant suivre le droit ; et en même temps qu'il vous poursuit, vous battrez sa pointe de votre dague en dehors ; puis chassant comme ci-dessus, vous lui tirerez une estocade entre les armes à l'épaule droite.

Figure 50



Cette figure démontre comment, ayant la tierce garde, empiété la quarte pour le chasser, celle-ci peut le rechasser se secourant de sa dague à la pointe de l'épée ennemie, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

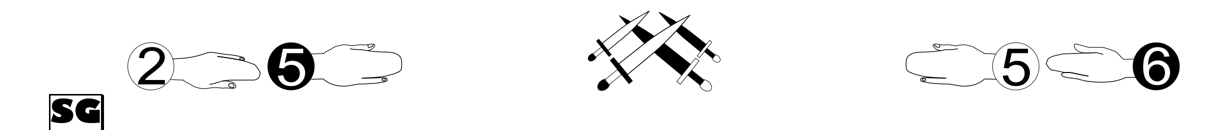
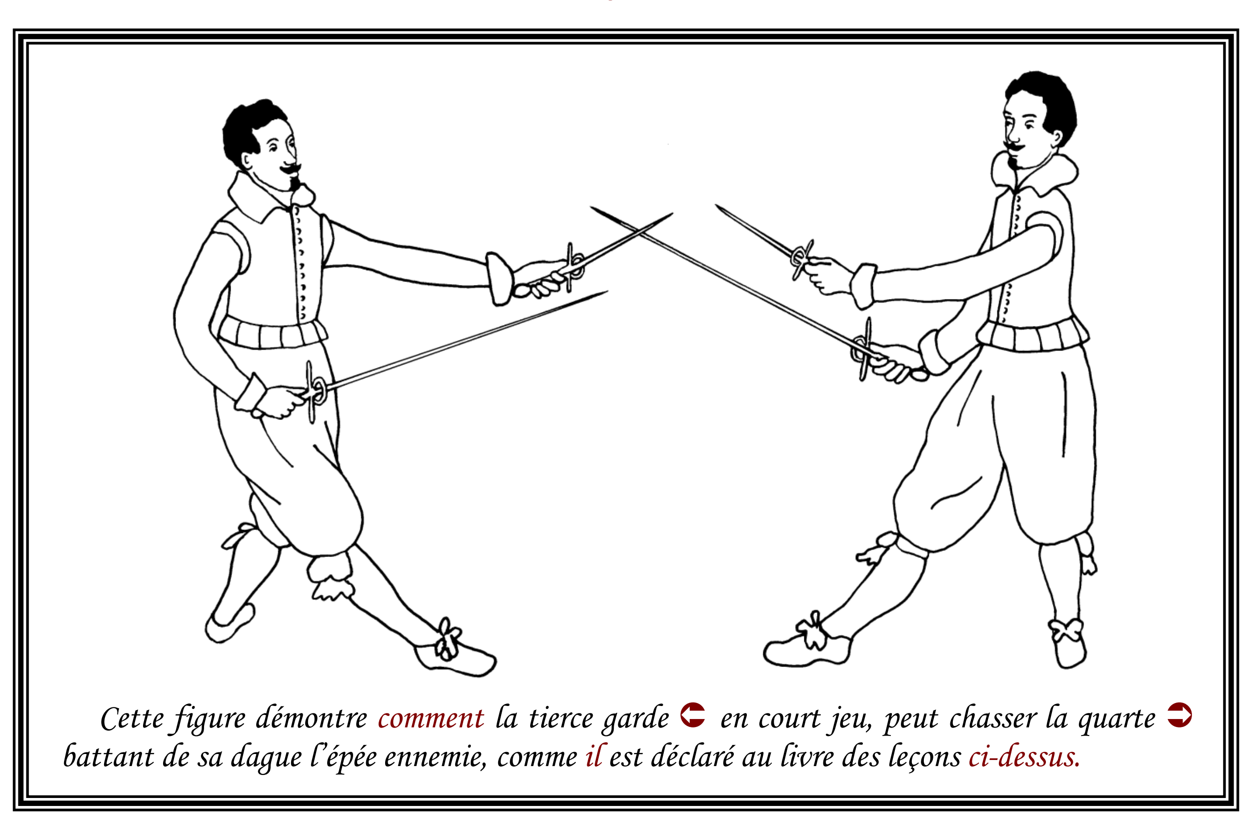
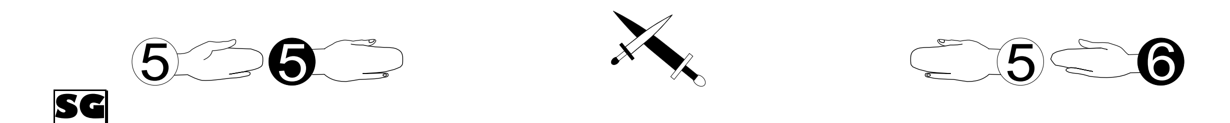


Figure 51

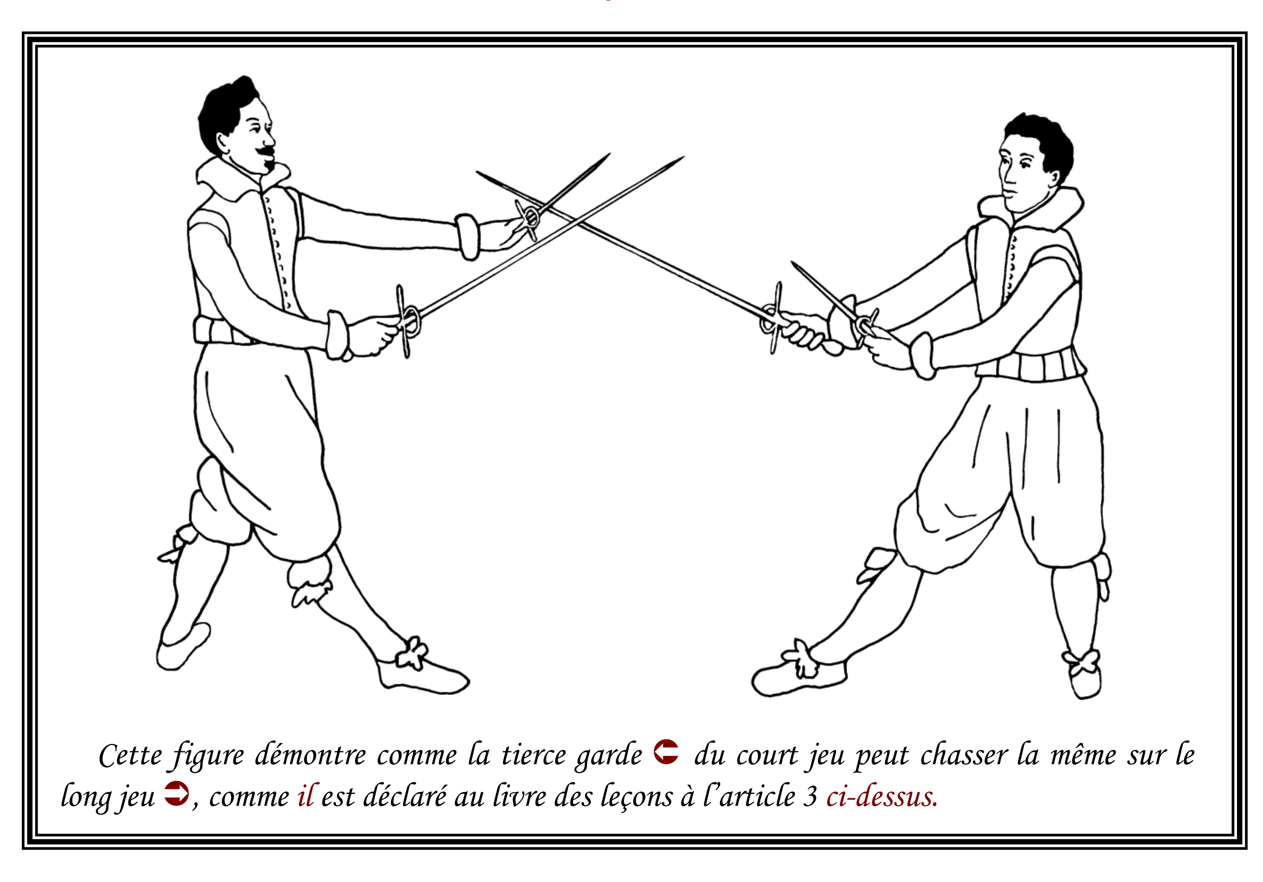


Cette figure démontre comment la tierce garde ⬅ en court jeu, peut chasser la quarte ➡ battant de sa dague l'épée ennemie, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

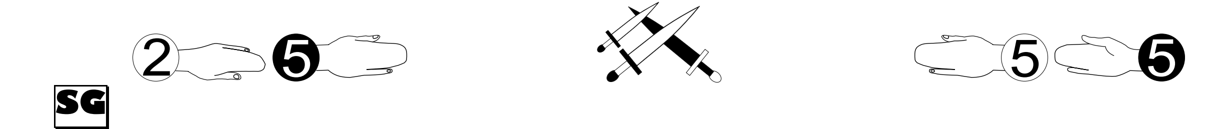


SG

Figure 52



Cette figure démontre comme la tierce garde du court jeu peut chasser la même sur le long jeu, comme il est déclaré au livre des leçons à l'article 3 ci-dessus.





Chapitre 12. Sur le crèvement.

Section 1 Les crèvements contre toutes sortes de garde. *(Figure 53, Figure 54, Figure 55, Figure 56, Figure 57, Figure 58)*

Article 1

Si étant en long jeu, vous trouvez l'ennemi en tierce garde tenant sa pointe en dehors votre dague, vous irez en quarte gagner son épée, la couvrant du milieu de votre lame sur le milieu de son faible, en dedans, croisant votre dague dessus la garde de votre épée afin qu'il ne puisse caver en dehors ; et ainsi vous gagnerez la terre peu à peu pour le faire changer de garde ; et s'il ne veut changer, vous pousserez où vous trouverez une ouverture.

Article 2

Si vous trouvez l'ennemi en première ou seconde garde ayant sa main tournée en brocade, vous irez de quarte haute gagner son épée en dedans la couvrant du milieu de votre lame sur le milieu de son faible gagnant peu à peu la terre, pour le contraindre de changer de garde ; et si ayant gagné la courte mesure, il ne veuille changer, vous pousserez où vous trouverez une ouverture.

S'il se met en tierce avec la main en brocade à la hauteur de sa ceinture vous le pourrez crever de quarte basse selon la manière ci-dessus.

Article 3

Si vous trouvez l'ennemi en long jeu et seconde garde ayant son épée croisée dessous sa dague et la main tournée en brocade sa pointe en dedans, vous irez de même garde crever son épée en dehors, la couvrant du milieu de votre lame sur le milieu de son faible ; puis vous gagnerez peu à peu la terre. Et si l'ennemi ne veut changer de garde, vous pousserez du long de son épée une brocade à l'épaule droite.

Article 4

Étant tous deux en tierce garde et droite ligne ayant votre dague avancée devant la garde de votre épée, vous crèverez son épée en dedans allant en quarte, la couvrant du milieu de votre lame sur le milieu de son faible marchant en dehors la dague ; puis vous gagnerez peu à peu la terre pour le contraindre à changer ; ce qu'il ne voulant faire, vous lui pousserez une estocade entre les armes ; et s'il est trop serré de sa dague, vous couperez une brocade, dessus la pointe de sa dague à l'épaule gauche.

Soyez averti que lorsque vous coupez dessus la dague, vous accompagniez toujours la dague sur l'épée ennemie.

Avec les quatre gardes susdites, vous pourrez crever toutes sortes de gardes, soit hautes ou basses d'estocade ou brocade.



Article 5

Lorsque vous êtes en long jeu et que vous trouvez l'ennemi en court, vous marcherez toujours du côté de sa dague pour avoir votre épée plus libre. Mais souvenez-vous de tenir votre dague serrée proche de la garde de votre épée.

Article 6

L'ennemi étant au long jeu et vous au court, vous avancerez votre pointe environ deux quart plus avant que la dague ; et allant en quarte, vous crèverez son épée logeant la vôtre sur le milieu de son faible, croisant bien la dague dessus votre épée ; puis vous gagnerez la terre peu à peu, pour le contraindre à prendre le court jeu.

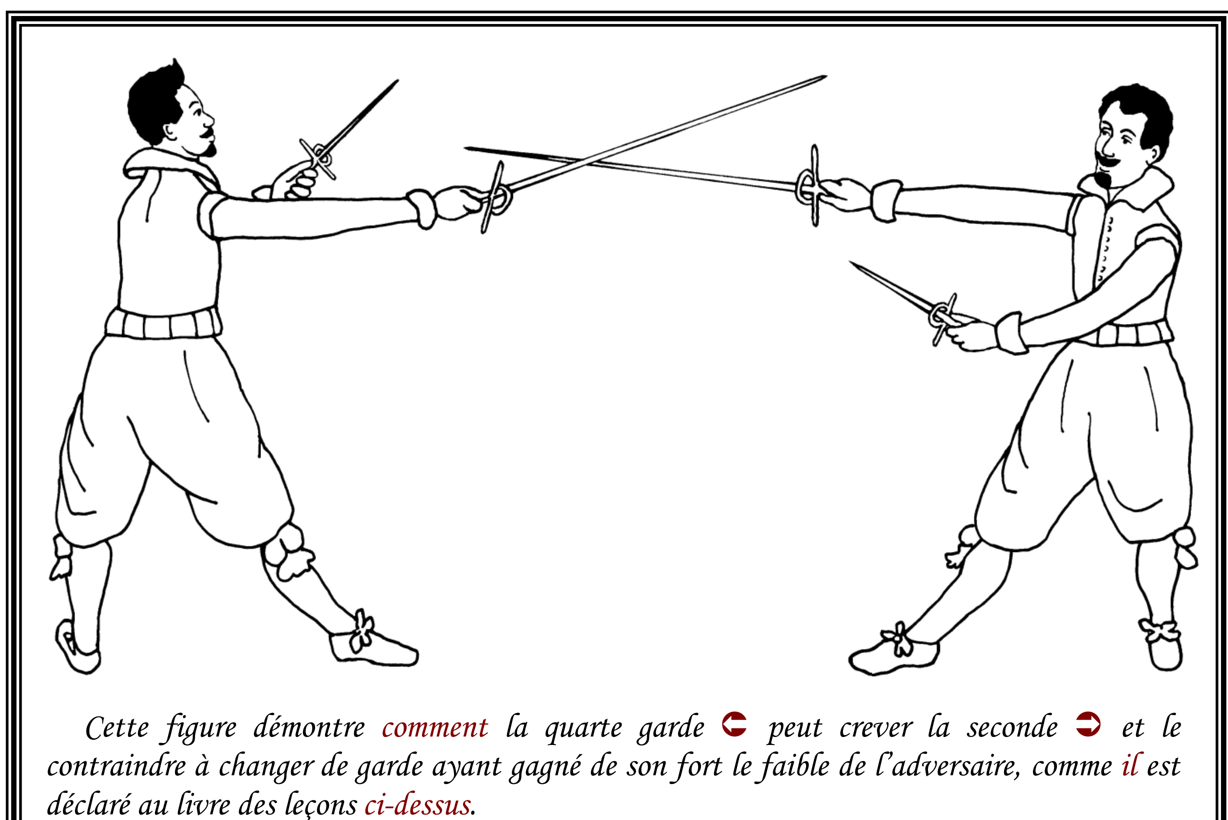
Article 7

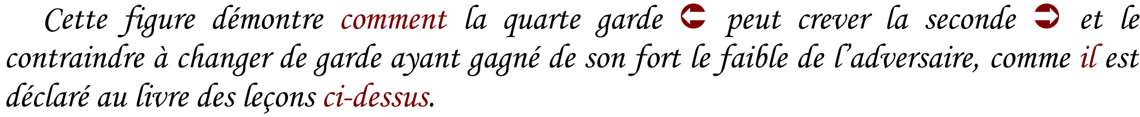
Si l'ennemi est en seconde avec la main en brocade et en droite ligne tenant sa dague proche de sa garde, vous prendrez la tierce garde du court jeu et vous marcherez en dehors son épée ; puis tournant la main en brocade, vous gagnerez ou crèverez son épée en dehors sur le milieu de son faible, serrant bien la dague en dedans ; puis gagnant la terre peu à peu, vous le contraindrez à changer de garde ; et s'il ne peut changer, vous lui pousserez une brocade en dehors son épée à l'épaule droite.

Étant en long jeu et l'ennemi en court, lorsque vous voudrez marcher en dehors de sa dague vous le ferez de loin afin qu'il ne vous surprenne sur le temps des pieds. De même, vous ferez lorsque vous marcherez en dehors l'épée ennemie.

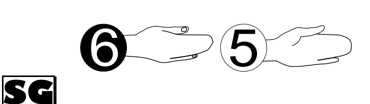


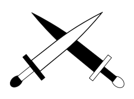
Figure 53





Cette figure démontre comment la quarte garde ⊂ peut crever la seconde ⊃ et le contraindre à changer de garde ayant gagné de son fort le faible de l'adversaire, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.





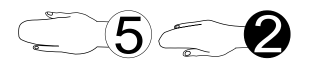


Figure 54

Cette figure démontre comment la seconde garde peut crever la première et le contraindre à changer de garde, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

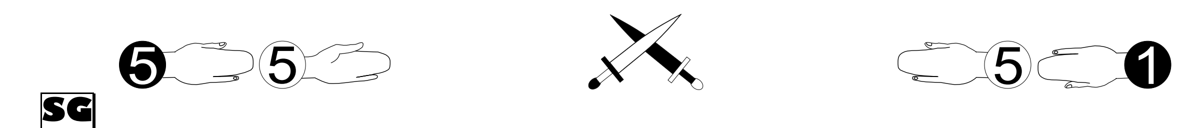
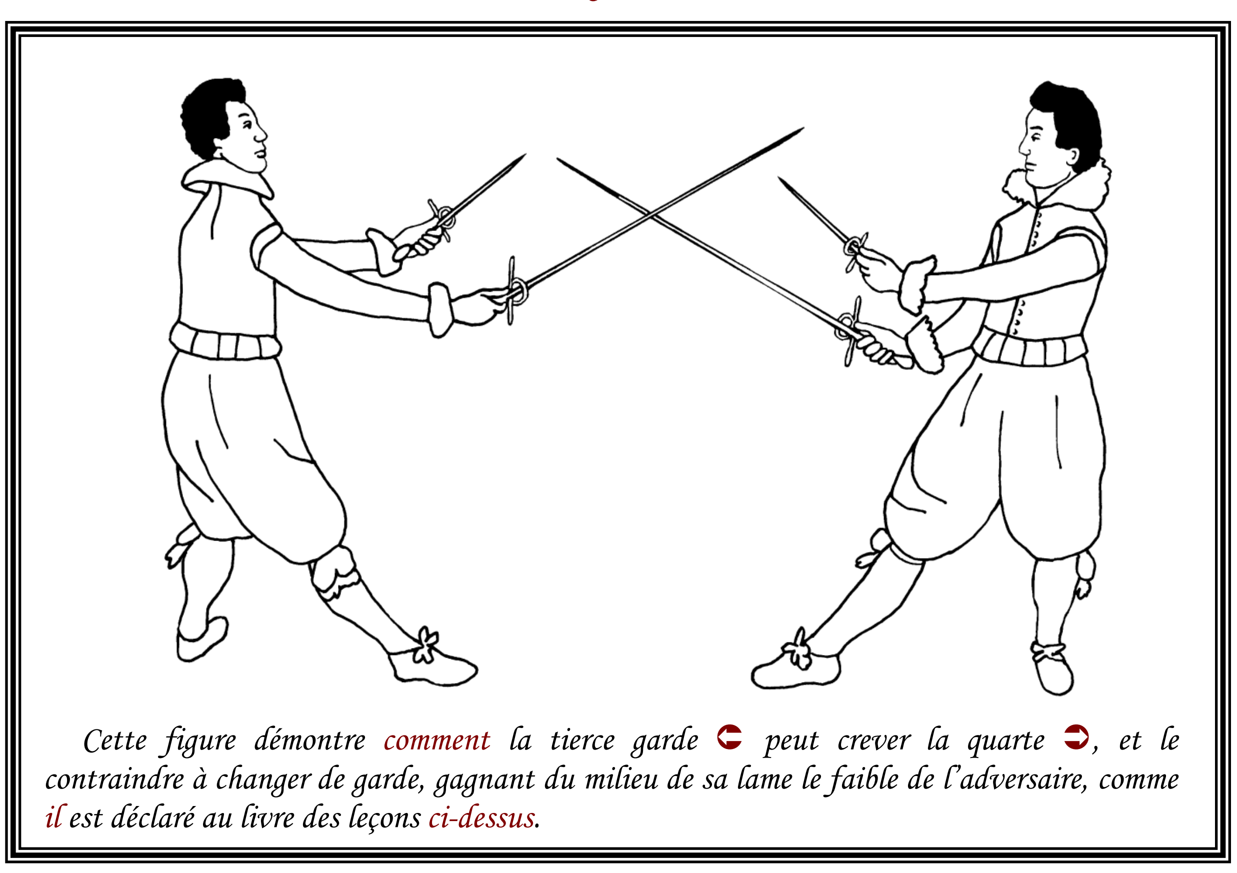
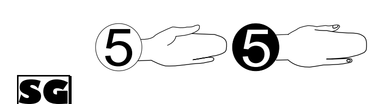
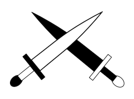


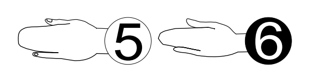
Figure 55



Cette figure démontre comment la tierce garde ⬅ peut crever la quarte ➡, et le contraindre à changer de garde, gagnant du milieu de sa lame le faible de l'adversaire, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

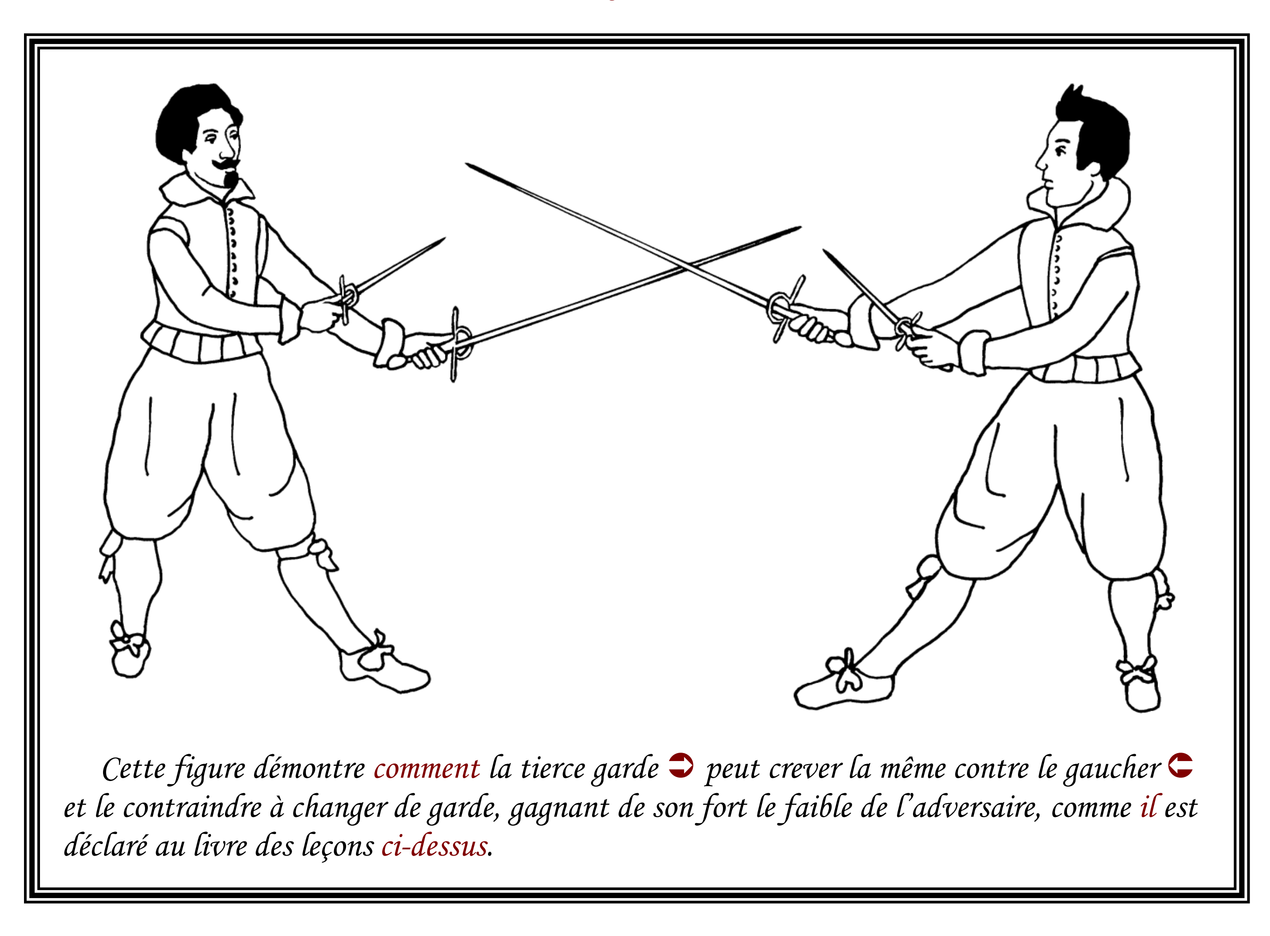






SG

Figure 56



Cette figure démontre comment la tierce garde ➲ peut crever la même contre le gaucher ➲ et le contraindre à changer de garde, gagnant de son fort le faible de l'adversaire, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

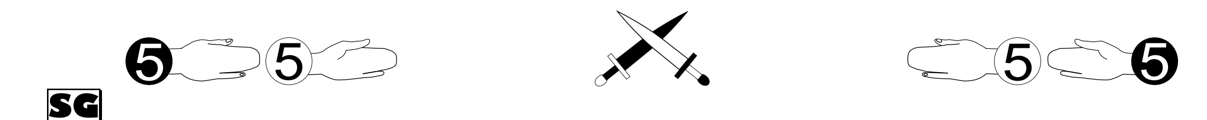
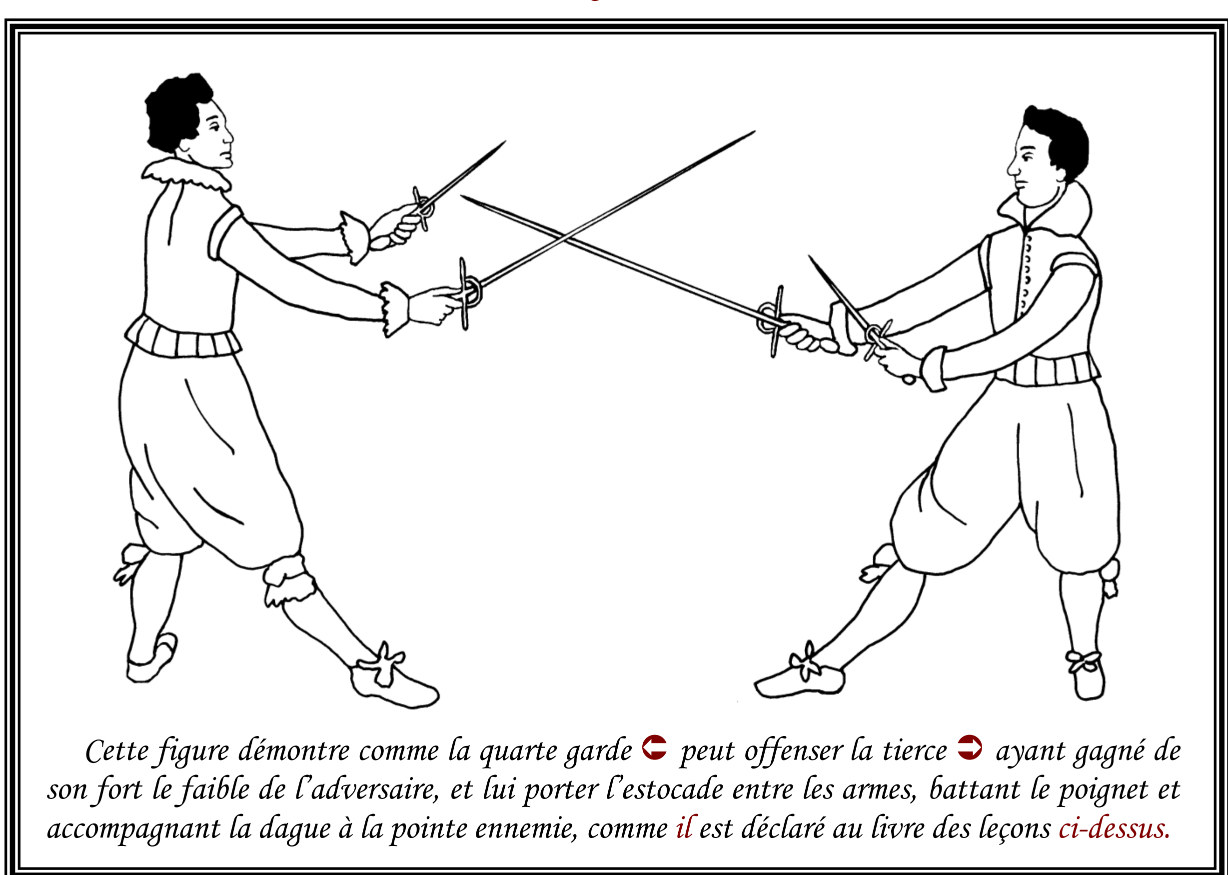


Figure 57



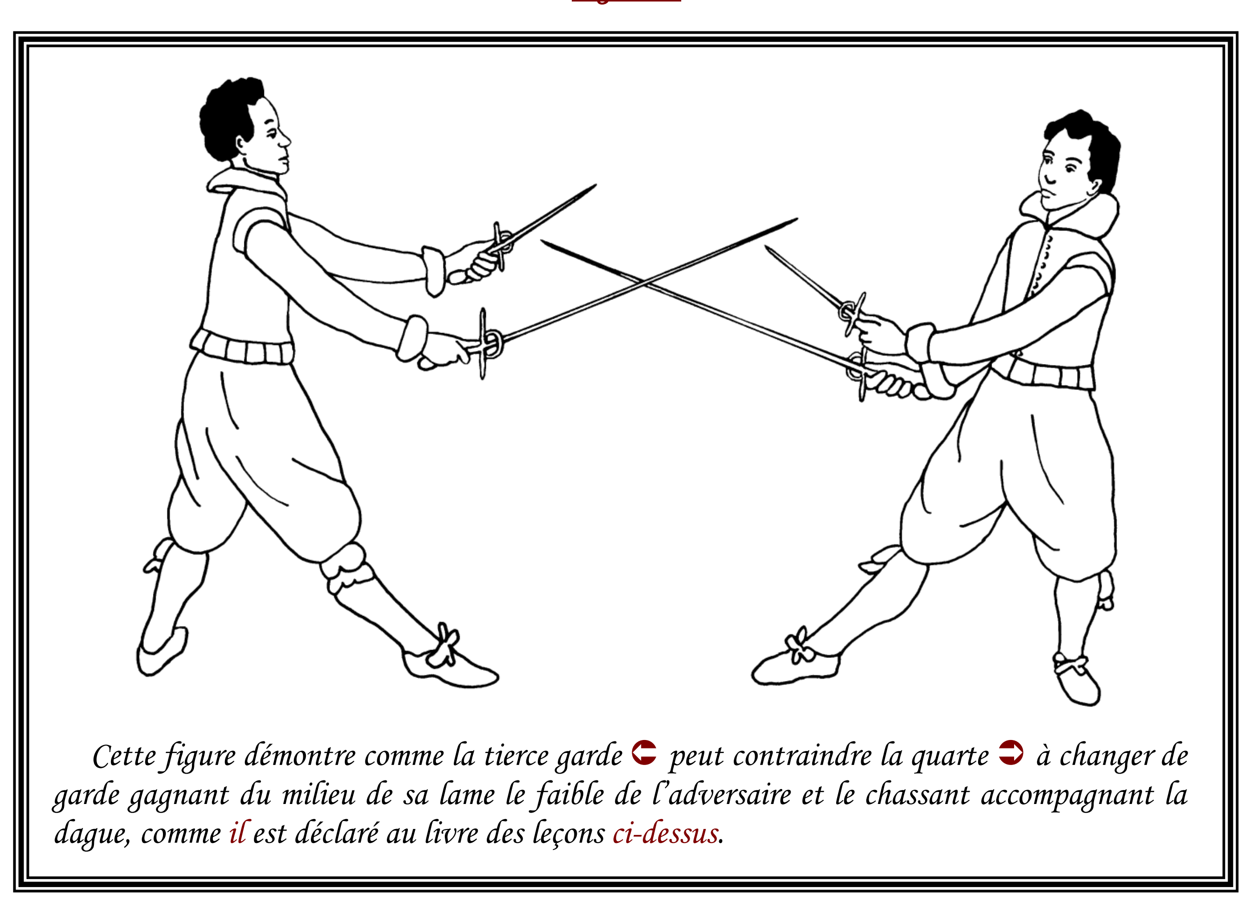
Cette figure démontre comme la quarte garde ⊂ peut offenser la tierce ⊃ ayant gagné de son fort le faible de l'adversaire, et lui porter l'estocade entre les armes, battant le poignet et accompagnant la dague à la pointe ennemie, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

5 6 5 5

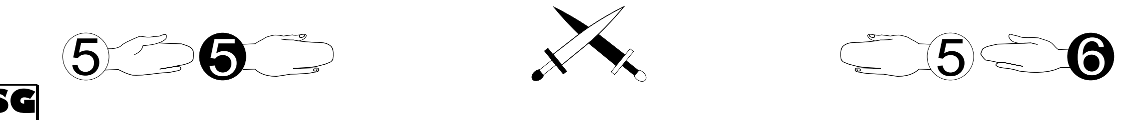
SG

(Dans la version de Glasgow, la dague de l'escrimeur de gauche ⊂ semble croiser au premier plan l'épée de l'escrimeur de droite ⊃)

Figure 58



Cette figure démontre comme la tierce garde ⊂ peut contraindre la quarte ⊃ à changer de garde gagnant du milieu de sa lame le faible de l'adversaire et le chassant accompagnant la dague, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.



SG

(Dans la version de Glasgow, la dague de l'escrimeur de gauche ⊂ semble croiser au premier plan l'épée de l'escrimeur de droite ⊃)

Section 2 Le crèvement du court jeu contre le long.

Trouvant l'ennemi en long jeu tenant sa pointe en dedans, vous crèverez son épée en dedans avançant la pointe de la vôtre un quartier[3] au delà de votre dague, croisant bien la dague dessus l'épée vers l'épaule droite. Si vous le trouvez en dehors, vous le crèverez tournant la main en brocade en dehors, serrant aussi bien la dague ; et de cette manière, vous pourrez crever toute sorte de long jeu avec le court et contraindre l'ennemi de changer de garde.

Chapitre 13. Les cortelades du jeu d'épée et de dague.

Section 1 Les cortelades dudit jeu.

Article 1

Étant en courte mesure, vous pourrez pousser une estocade entre les armes de l'ennemi, et s'il pare en dedans, vous lui tirerez une cortelade en dehors de sa dague dessus la tête.

Article 2

Étant encore en courte mesure, vous pourrez pousser une estocade en dehors de la dague ennemie, et s'il va à la parade en dehors, vous lui tirerez un revers en dedans dessus la tête.

Article 3

Si étant à demi en long jeu tenant votre pointe en dedans et la dague croisée dessus votre épée et que l'ennemi vous tire une estocade entre les armes, vous les parerez avec le même fil de votre épée en dehors ; et du même temps, vous lui tirerez un revers en dehors à la tête.

Étant en seconde garde, vous pourrez à dessein vous tenir un peu ouvert et l'épée peu allongée. Et si l'ennemi vous tire une estocade entre les armes, vous tournerez votre main en brocade levant son épée en dedans, et de même temps, vous lui tirerez une cortelade dessus la tête au côté de la dague.

Section 2 Les parades des cortelades.

Si l'ennemi vous tire un revers en dedans de la dague, vous parerez des deux armes, avec le fort de votre épée sur le milieu du faible de l'ennemi et la dague au milieu de sa lame ; et de même temps vous pousserez une brocade en dehors à l'épaule droite de pied ferme ou passant du pied gauche.

Étant encore en courte mesure, si l'ennemi vous tire une cortelade en dehors de la dague, vous le parerez des deux armes en dedans l'épée sur le milieu de sa lame et la dague sur le milieu de son faible, poussant de même temps une estocade entre les armes à l'épaule droite de pied ferme ou de passade.

---

[3] *Le quartier correspond à un quart d'aune, soit à peu près 30 centimètres.*

Chapitre 14. Liement et déliement.

Section 1 Le liement des armes.

Article 1

Étant tous deux en courte mesure et trouvant votre ennemi avec sa dague ouverte, vous lui tirerez une grande estocade à l'épaule droite ; et s'il pare de sa dague en dedans, vous logerez votre épée dessus la sienne, puis vous la mènerez en dedans dessous sa dague ; et levant votre main en brocade avec votre garde haussée et la pointe baissée, vous pousserez votre garde contre sa dague liant ainsi les deux armes contre son corps ; et passant du pied gauche, vous pourrez donner un coup de dague.

Article 2

Trouvant l'ennemi en long ou demi long jeu, vous pourrez gagner son épée en dedans la couvrant du milieu de votre lame sur le milieu de son faible. Et s'il passe du pied gauche pour couvrir de sa dague votre épée, en même temps entrant un pas du pied droit à l'encontre, vous tournerez la main en brocade ; et baissant la pointe de votre épée, vous mènerez son épée en dedans poussant votre garde contre sa dague, la pressant contre son corps ; et croisant le pied gauche en arrière, vous lui pourrez donner un coup de dague où vous trouverez une ouverture.

Article 3

Si étant en long ou demi long jeu, l'ennemi vous tire une brocade en dehors de la dague accompagnant sa dague sur votre épée, vous parerez sa brocade avec votre dague en dehors. Et si de même temps, il passe du pied gauche pour vous donner un coup de dague entre les armes, vous parerez de votre épée sa dague la pressant contre son corps ; et croisant votre pied gauche en dehors derrière le droit, vous lui pourrez donner un coup de dague.

Article 4

De long ou court jeu, vous pourrez vous tenir un peu ouvert pour inviter l'ennemi à tirer, lequel vous tirant une botte entre les armes, vous la parerez de votre épée en dedans. Et s'il veut au même temps passant du pied gauche, vous donner un coup de dague entre les armes, vous pourrez parer ledit coup de dague avec la vôtre en dedans retirant le pied droit derrière le gauche ; puis vous lui pousserez une brocade passant dessous la garde de votre dague.

Article 5

Si étant en long ou demi long jeu l'ennemi gagne votre épée la couvrant sur le milieu de votre faible, vous lui tirerez, cavant votre pointe, une brocade en dehors. Et s'il pare avec son épée en brocade, et que du même temps, il passe de pied gauche pour vous donner un coup de dague dessous votre bras au côté droit, vous parerez le coup avec votre dague dessous votre garde en dedans ; et retirant le pied droit derrière le gauche, vous retirerez en même temps votre bras droit en-arrière ; et de là, vous lui pousserez une brocade à l'épaule droite.



Article 6

Étant en long ou demi long jeu, et trouvant l'ennemi ouvert, vous lui pourrez pousser une botte entre les armes. Et s'il la pare de son épée en dedans, et du même temps passe du pied gauche pour vous donner un coup de dague entre les armes, vous passerez son coup avec une dague dessous votre garde, en retirant le pied droit derrière le gauche ; puis désengageant votre épée,

vous retirerez votre bras droit haut en brocade ; et de là, vous lui pousserez une seconde à l'épaule droite.

Section 2 Le déliement des armes.

Si l'ennemi vous a lié les armes contre le corps, en même temps qu'il vous veut donner un coup de dague, vous retirerez le bras droit et parerez ou presserez de votre garde contre sa dague croisant le pied gauche derrière le droit lui donnant le même coup de dague.

Chapitre 15. Assujettissement, désengagement, et évitement d'engagement.

Section 1 L'assujettissement ou engagement de l'épée.

Lorsque vous aurez tiré une estocade entre les armes, vous logerez aussitôt votre épée dessus celle de l'ennemi l'assujettissant afin qu'il ne puisse riposter.

Section 2 Le désengagement.

L'ennemi ayant assujetti une épée en dedans, pour vous désengager, il conviendra caver votre épée en dehors tournant la main en brocade et tenant la dague serrée proche de votre garde, vous retirant du pied droit en arrière.

Section 3 Comment on peut empêcher d'assujettir l'épée.

Lorsque l'ennemi vous tire une botte entre les armes, vous la parerez de votre dague en dedans croisant bien l'épée dessous votre dague, afin qu'il ne la puisse trouver pour l'engager ; et de même temps, vous pousserez une riposte en dehors à l'épaule droite.

Chapitre 16. Leçons des coups de dague.

Article 1

Si lorsque vous êtes ouvert, l'ennemi vous tire une botte entre les armes, vous la parerez de votre épée à pied ferme ; puis, passant du pied gauche, vous lui pourrez donner un coup de dague entre les armes, ou bien où vous verrez une ouverture.



Article 2

Si étant en long jeu tenant une pointe dessus la garde de l'ennemi et ayant votre dague un peu ouverte, il vous tire une estocade entre les armes, vous parerez en dehors tournant la main en brocade ; puis passant du pied gauche, vous lui pourrez donner un coup de dague dessus sa garde en dehors au côté droit.

Article 3

Si l'ennemi a couvert votre épée sur le milieu du faible, vous pousserez cavant votre pointe une brocade en dehors son épée à l'épaule droite. Et s'il pare de son épée en dehors, passant du pied gauche, vous lui donnerez un coup de dague dessus sa garde en dehors au côté droit.

Article 4

L'ennemi étant ouvert, vous lui pourrez pousser une botte entre les armes. Celui-ci voulant parer de son épée, en même temps passant du pied gauche, vous lui donnerez un coup de dague en dehors à l'épaule droite.

Chapitre 17. Comment on peut jeter l'épée hors la main.

Article 1

Étant tous deux en long jeu et tierce garde et que l'ennemi tienne sa pointe haussée, vous tiendrez la vôtre basse dessous sa garde ; et de là, cavant votre pointe en dehors, vous pousserez une estocade de quarte par-dessus la jointure du coude ; et de même temps, menant de votre dague son épée par force en dehors dessous la vôtre, vous lui jetterez l'épée hors la main.

Article 2

Étant à demi en long jeu avec la dague un peu ouverte, si l'ennemi vous tire une botte entre les armes passant votre épée dessous la sienne, vous parerez en dehors tournant la main en brocade ; et de même temps, menant de force avec votre dague son épée en dehors dessous la vôtre, vous lui jetterez l'épée hors la main.

Article 3

Si étant en long ou court jeu et en quarte garde, l'ennemi vous tire une estocade dessous la dague, vous parerez en dehors du droit fil de votre épée sans aucun tournement, haussant votre garde et la pointe de votre épée ; puis menant de votre dague son épée en dehors, la forçant dessous la vôtre, vous la lui jetterez hors la main.

Chapitre 18. Sur le pied gauche.

Section 1 Le jeu d'épée et dague sur le pied gauche. *(Figure 59)*

Article 1

Étant avec le pied gauche en avant et le droit en arrière, vous pourrez vous mettre en première garde tenant le bras droit en arrière et la dague avancée correspondant au milieu du corps ; et si l'ennemi vous tire une botte entre les armes, vous parerez avec la dague en dessous votre garde, lui poussant une brocade passant du pied droit.

Article 2

Étant encore sur le pied gauche comme dessus, vous pourrez aussi vous mettre en seconde garde tournant la main en brocade, et tenant la dague un peu baissée correspondant à la ceinture.

Et si l'ennemi vous tire une botte entre les armes, vous la parerez de votre dague en dessous votre garde ; et de même temps, vous pousserez une brocade passant du pied droit.

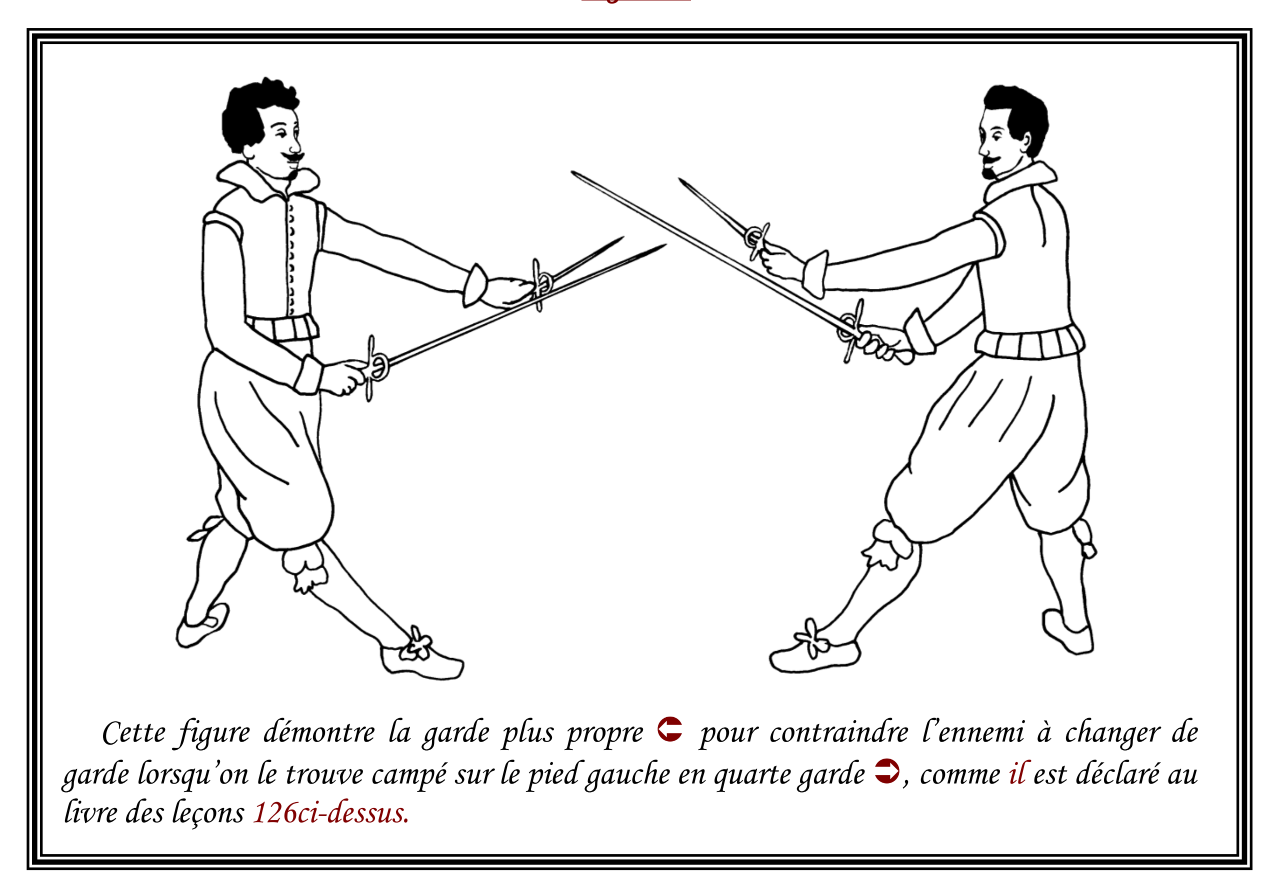
Article 3

Vous pourrez aussi sur le pied gauche, vous mettre en tierce garde tenant la main en estocade croisant votre épée dessous votre dague ; et si l'ennemi vous tire une estocade dessous la dague, vous parerez tournant la pointe de celle-ci en bas ; et de même temps, vous pousserez une brocade en dehors sa dague passant du pied droit.

Article 4

Vous pourrez encore sur le même pied vous mettre en quarte garde, tenant la pointe de votre épée un peu allongée dessous la dague, laquelle vous tiendrez un peu basse, afin que l'ennemi ait occasion de vous tirer de brocade en dehors la dague. Ce que faisant, vous parerez de la dague en dehors puis passant du pied droit, vous pousserez à l'épaule droite.

Figure 59



Cette figure démontre la garde plus propre ⊂ pour contraindre l'ennemi à changer de garde lorsqu'on le trouve campé sur le pied gauche en quarte garde ⊃, comme il est déclaré au livre des leçons 126ci-dessus.



SG

(Dans la version de Glasgow, la pointe de l'épée de l'escrimeur de gauche est plus haute et les épées sont en conséquence croisées ; l'épée de l'escrimeur de droite est alors au premier plan).

Section 2 Remède contre ledit jeu sur le pied gauche. *(Figure 60, Figure 61)*

Si vous voulez attaquer celui qui est en garde sur le pied gauche en avant, ne le faites jamais de la longue mesure ; ainsi gagnez un demi pied plus que la courte mesure pour pouvoir pousser votre botte avant qu'il puisse lever le pied droit pour passer.

Souvenez-vous, lorsque vous attaquez l'ennemi sur cette garde, de tenir la pointe de votre épée en dehors de sa dague, marchant aussi hors de celle-ci, et tenant votre dague bien serrée dessus ou devant la garde de votre épée afin qu'il ne trouve une ouverture entre les armes.

Quant à ce jeu du pied gauche, je ne l'approuve nullement, sauf lorsqu'on est forcé ou contraint de le prendre lorsqu'on est mis en désordre.

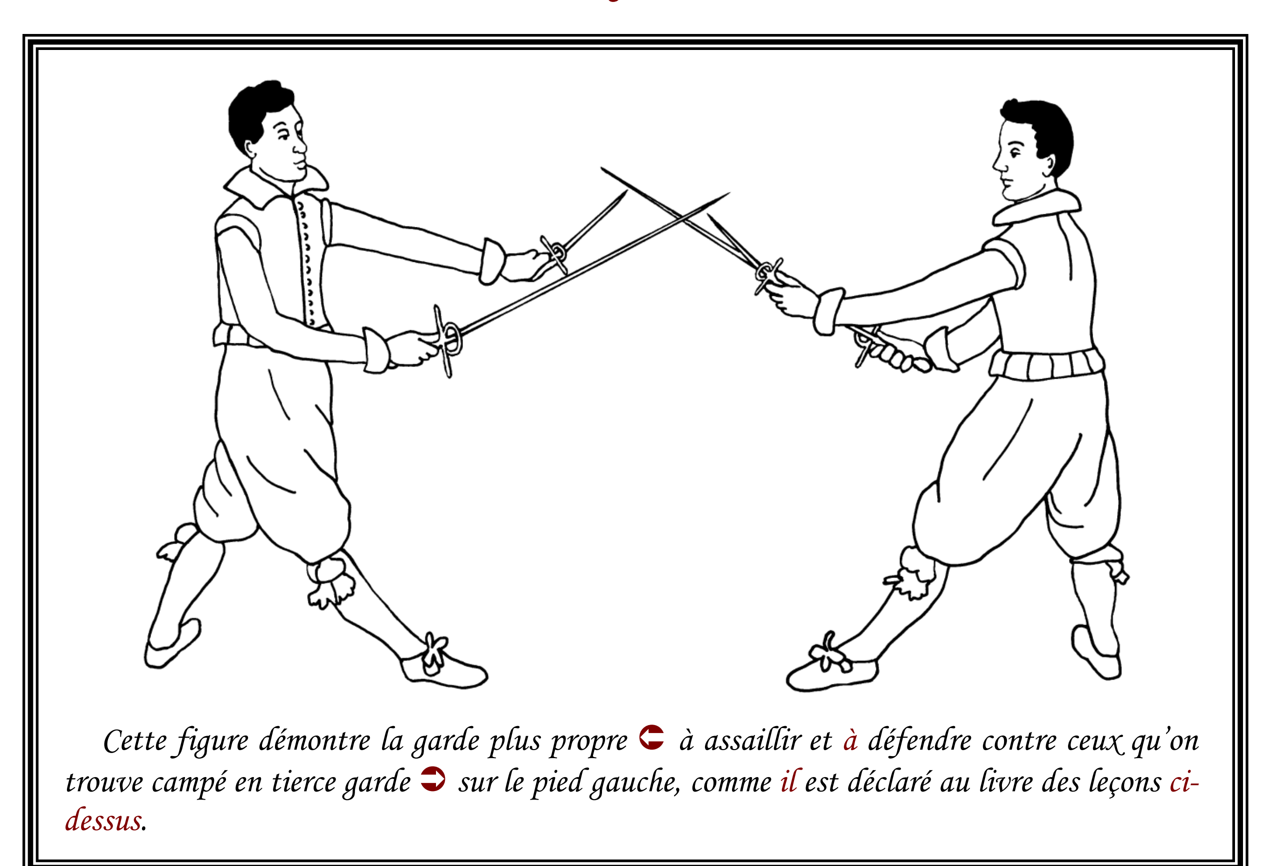
Figure 60

Cette figure démontre la garde plus parfaite ⬅ contre la première garde ➡ du pied gauche, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

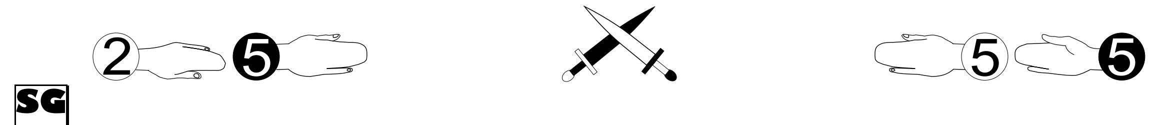


SG

Figure 61



Cette figure démontre la garde plus propre ⬅ à assaillir et à défendre contre ceux qu'on trouve campé en tierce garde ➡ sur le pied gauche, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.



(Les renvois au traité sont différents dans la version de Glasgow et celle de Suède. Dans la version de Glasgow, les épées ne se croisent pas, et la main tenant la dague de l'escrimeur de droite ➡ est un peu plus haute).

Chapitre 19. Contre le gaucher.

Section 1 Comment un droitier se doit gouverner contre le gaucher. *(Figure 62, Figure 64)*

Article 1 *(Figure 63)*

L'ennemi étant gaucher en première garde, vous irez de même gagner son épée en dedans, la couvrant du milieu de votre lame sur le milieu de son faible, lui tirant de là une brocade entre les armes à l'épaule gauche.

Article 2

L'ennemi étant gaucher en seconde garde tenant son épée en brocade et sa pointe en dehors votre épée ; vous irez de même garde gagner son épée, la couvrant du milieu de votre lame sur le milieu de son faible en dedans, lui tirant une brocade entre les armes à l'épaule droite.

Article 3

L'ennemi étant gaucher en court jeu et en tierce garde tenant sa pointe en dedans votre épée, vous irez aussi, de tierce, gagner son épée la couvrant du milieu de votre lame sur le milieu de son faible en dehors, lui tirant de là une botte du long de son épée à l'épaule gauche.

Article 4

Étant tous deux de tierce garde en court jeu et courte mesure, vous gagnerez l'épée de l'ennemi gaucher en dedans, et en même temps qu'il veut bouger la dague ou le pied, vous lui pousserez une estocade au côté droit.

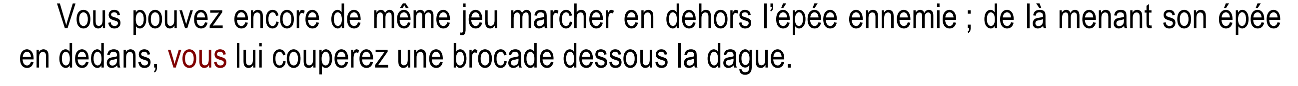
Article 5

Étant encore en même jeu que dessus, vous pourrez vous tenir un peu ouvert ; et si l'ennemi vous tire une estocade entre les armes, vous parerez de la dague en dedans dessous la garde de votre épée ; puis vous lui pousserez une brocade à l'épaule gauche.

Article 6

Vous pourrez encore de même jeu tenir la dague croisée dessus votre épée ; et si l'ennemi vous tire une estocade entre les armes, vous la parerez de la dague en dedans ; et de même temps laissant volter la dague en arrière, vous pousserez une estocade entre les armes à l'épaule gauche.

Article 7



Vous pouvez encore de même jeu marcher en dehors l'épée ennemie ; de là menant son épée en dedans, vous lui couperez une brocade dessous la dague.

Article 8

Vous pourrez encore de même jeu tenir la pointe de votre épée plus basse que celle de l'ennemi, et comme il bouge du pied, vous lui tirerez une brocade en dehors son épée entre les armes à l'épaule droite.



Article 9

Si étant encore en même jeu que dessus l'ennemi vous tire une estocade entre les armes, vous parerez de la dague en dedans, croisant bien l'épée dessous la dague ; et du même temps, ne quittant la dague de l'épée ennemie, vous pourrez pousserez une brocade dessus sa garde au côté gauche.

Article 10

De même jeu, vous pourrez encore montrer une droite feinte (avec le battement du pied) entre les armes ; et au deuxième battement, vous lui tirez une estocade ou brocade entre les armes à la partie plus proche.

Article 11

Vous pourrez, encore de même jeu, battant le pied droit, montrer une feinte en dedans son épée vers la tête ; et l'ennemi la voulant parer de la dague en dedans, vous lui pourrez couper au même temps une estocade dessous sa dague au côté droit.

Article 12

Trouvant l'ennemi avec les armes serrées, vous lui montrerez battant le pied droit une estocade en dehors la garde de son épée ; et dès qu'il va à la parade en dehors, vous lui pousserez une estocade en dedans à l'épaule gauche.

Article 13

Trouvant l'ennemi encore serré tenant sa pointe un peu avancée, en même temps qu'il bouge du pied vous battrez sa pointe en dehors battant aussi le pied droit ; vous lui pousserez de même temps une botte entre les armes à l'épaule droite.

Et si l'ennemi était en long jeu, vous lui pousserez à l'épaule gauche.

Article 14

Étant en courte mesure de tierce garde, vous pourrez ouvrir l'épée ennemie la couvrant du milieu de votre lame sur le milieu de son faible ; et de même temps ouvrant de votre dague celle de l'ennemi, vous lui pousserez une brocade entre les armes passant de pied gauche.

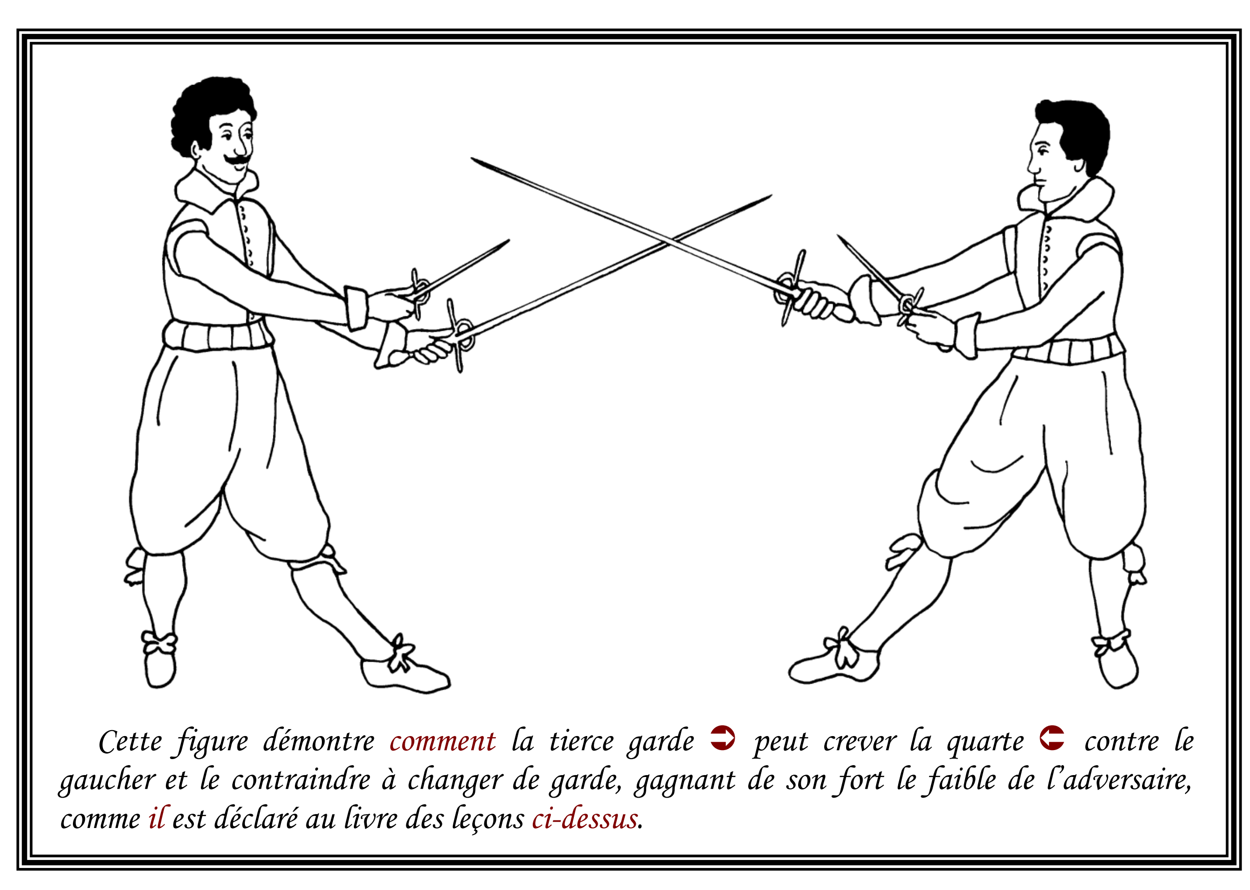
Soyez averti que lorsque vous passez ouvrant les armes, vous entreteniez le corps avec pied gauche en l'air.

Article 15

Vous pourrez aussi vous mettre en première garde ouvrant vos deux armes afin d'inviter l'ennemi à tirer. Lequel venant à vous tirer entre les armes, vous parerez de votre dague dessous votre garde, lui poussant de même temps une brocade droit à la tête ou au corps.

Les temps et contretemps, vous pourrez les tirer au gaucher en dehors son épée, ayant premièrement gagné le milieu de son faible du milieu de votre lame ; et ainsi, vous pousserez du long de sa dite lame à l'épaule gauche.

Figure 62



Cette figure démontre comment la tierce garde ➲ peut crever la quarte ⬅ contre le gaucher et le contraindre à changer de garde, gagnant de son fort le faible de l'adversaire, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.

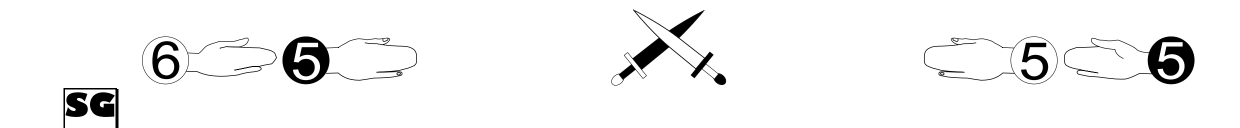


Figure 63

Cette figure démontre comme la première garde du droitier ➲ peut crever la même contre un gaucher ⮌, comme il est déclaré au livre des leçons à l'article 1 132ci-dessus.

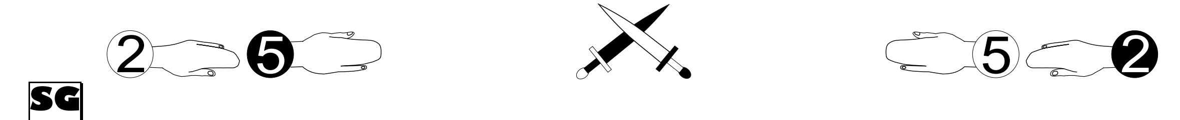
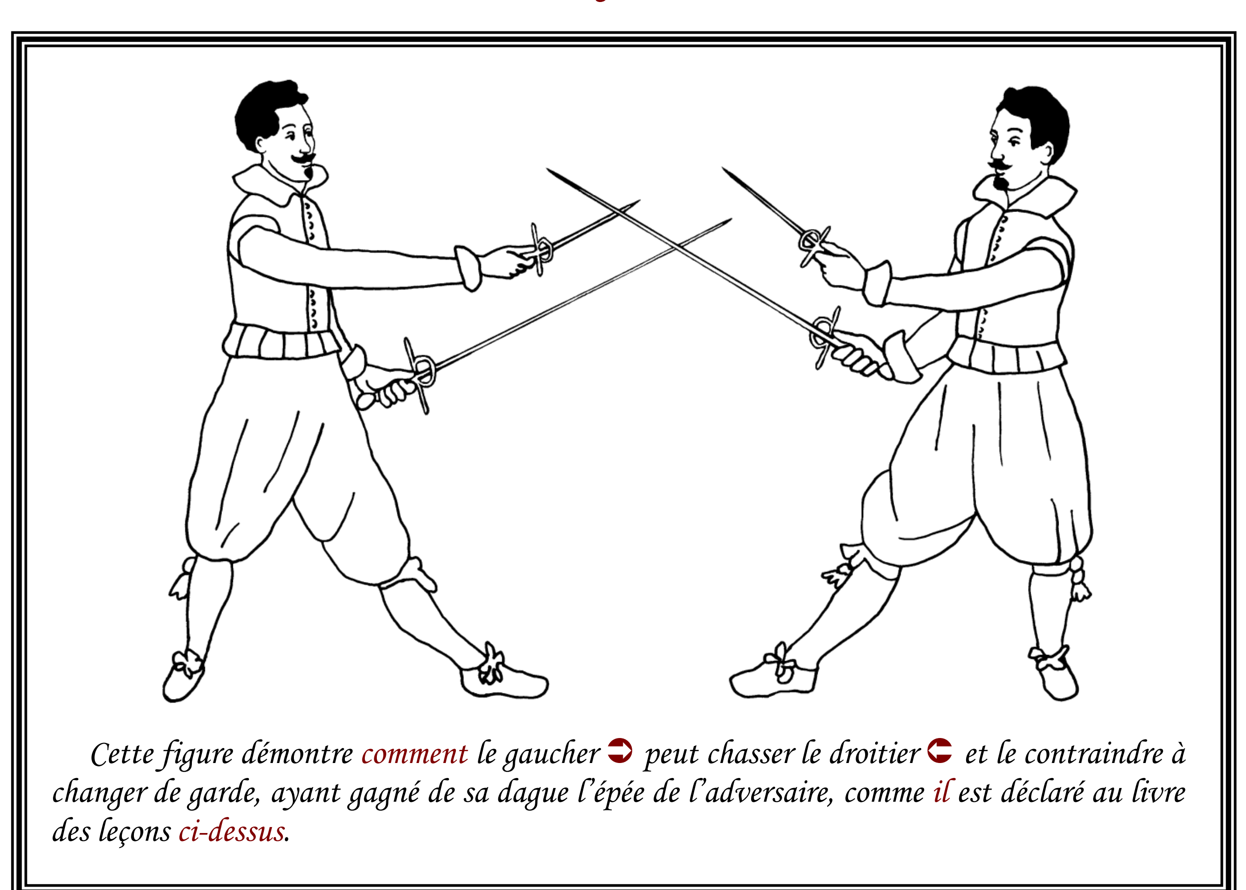
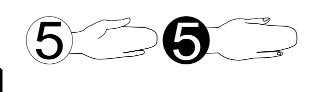
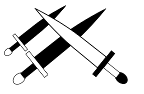


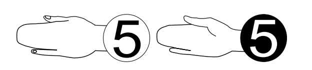
__Figure 64__



Cette figure démontre comment le gaucher ➲ peut chasser le droitier ⬅ et le contraindre à changer de garde, ayant gagné de sa dague l'épée de l'adversaire, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.







SG



Section 2 Leçon pour empêcher l'ennemi de tirer.

Comme vous aurez gagné la terre et la courte mesure, en même temps que l'ennemi prépare son bras pour vous pousser une estocade, vous pousserez du long de son épée une estocade en dehors de celle-ci à l'épaule droite ; ce quoi faisant, vous empêcherez qu'il ne puisse fournir son estocade.

Soyez averti qu'étant tous deux en long jeu, de marcher en dehors et tenir la pointe de votre épée en dehors de celle de l'ennemi, pour être tant plus assuré des coups que l'ennemi vous pourrait tirer.

Section 3 Leçons ordinaires.

Si tenant votre pointe un peu avancée, l'ennemi vient pour la battre en dehors, vous changerez en même temps votre pointe, et vous lui pousserez une botte à l'épaule gauche en dehors.

Si étant un peu ouvert tenant votre pointe un peu avancée, l'ennemi vient battre votre pointe en dedans, vous changerez en même temps votre épée, lui tirant une botte à l'épaule gauche laissant volter la dague en arrière pour être mieux garantie de son épée.

Toutes les leçons susdites, le gaucher pourra en user aussi bien contre le droitier, que le droitier contre le gaucher.

Quant aux crèvements, si l'ennemi est en long jeu, vous tiendrez le demi-court, puis vous le contraindrez de changer de garde ; et vous en userez de la même façon, comme font les droitiers contre les droitiers, sauf que ce que le droitier fait en dedans, vous le ferez en dehors voltant aussi toujours en dehors, l'épée tant en long jeu qu'en court.

Section 4 Les cortelades contre le gaucher.

Article 1

Vous tirerez une estocade entre les armes et si l'ennemi pare en dedans, vous lui tirerez un revers par dehors sa dague dessus la tête.

Article 2

Si vous trouvez l'ennemi fort serré de sa dague, vous lui tirerez une brocade en dehors sa dague. Et s'il le veut parer en dehors, vous lui tirerez une cortelade en dedans dessus la tête.

Article 3

Vous pourrez aussi tenir la pointe de votre épée un peu longuette en dedans, et votre épée croisée par-dessous votre dague pour lui donner une ouverture en dehors. Et s'il vous tire de brocade en dehors vous parerez de même fil, et de même temps, vous lui tirerez un revers en dedans à la tête sur le côté droit.



Article 4

Vous pourrez aussi vous mettre avec la main en brocade tenant votre pointe un peu avancée. Et si l'ennemi vous tire une estocade entre les armes, en même temps levant son épée, vous lui tirerez une cortelade en dehors son épée dessus la tête.

Article 5

Vous pourrez encore vous tenir un peu ouvert tenant votre épée un peu avancée. Et si l'ennemi y vient gagner votre épée en dedans avec sa dague serrée, vous retirerez votre pointe à vous et vous lui couperez une cortelade au gros muscle du bras droit.

Article 6

Étant tous deux en courte mesure, si l'ennemi vous tire un revers au côté de la dague vous parerez des deux armes en dedans logeant votre épée au milieu de sa lame, et la dague sur le milieu de son faible ; et de même temps, vous pousserez une estocade à l'épaule du long de son épée en dehors laissant volter la dague en arrière.

Chapitre 20. Discours et avertissement du jeu d'épée et dague.

Étant tous deux en courte mesure, donnez-vous garde de ne volter jamais en présence de l'ennemi, ni changer de garde ou faire aucun mouvement d'épée.

Si vous avez envie de volter, vous vous retirerez un peu en arrière, et de là, vous pourrez volter hors la présence de votre ennemi.

Si étant en courte mesure il vous prenne envie de changer de garde, vous le pourrez faire vous retirant un pas en arrière.

Si vous voulez faire les mouvements ou fleureter de l'épée que ce soit de longue mesure.

Lorsque vous trouvez l'ennemi sur le pied gauche et que vous êtes sur le droit, vous l'attaquerez toujours en voltant en dehors sa dague, gagnant la mesure plus courte que d'ordinaire ; puis vous lui tirerez à la partie plus proche, soit au bras ou à la cuisse ou de cortelade et revers à la jambe.

Si étant en longue mesure, vous désirez que la pointe de votre ennemi soit entre vos armes, vous marcherez en dehors son épée pour vous garantir de sa pointe.

Si vous voulez que l'ennemi ne tire que brocade, vous vous tiendrez à demi en long jeu et marchant en dedans de sa dague ; vous serrerez votre dague tout en dedans, afin qu'il ait occasion de vous tirer de brocade en dehors la dague. Et s'il y tire, vous pousserez en contretemps une estocade à l'épaule droite.

Si étant tous deux en campagne pour combattre, et que le soleil luisant soit mi parti, celui qui aura le soleil au côté droit aura l'avantage, parce que marchant seulement un grand pas en dehors, croisant le pied gauche bien derrière le droit, il aura le soleil au dos et l'ennemi à la face.

Si le vent, la poussière et le soleil se rencontrent l'un l'autre, vous prendrez le vent à l'épaule droite plutôt que le soleil, parce que la poussière est plus dangereuse que le soleil.



Chapitre 21. Savoir qui a plus d'avantage étant en lieu montagneux celui qui tient le haut ou le bas.

Je tiendrai toujours que celui qui tient le haut à l'avantage parce qu'il peut gagner la terre et chasser son ennemi plus facilement que ne fait celui qui tient le bas, pourvu qu'il se mette en basse garde s'armant le bas ventre afin que l'ennemi ne puisse passer dessous sa dague, ce qu'il pourrait faire sur la haute garde.

Chapitre 22. Savoir qui a plus d'avantage le gaucher ou le droitier.

Je tiens que l'un n'a pas plus d'avantage que l'autre, sauf que les gauchers sont d'ordinaire accoutumés de tirer contre les droitiers, et que les droitiers rencontrent peu de gauchers ; lesquels droitiers étant accoutumés, l'avantage est égale.

Lorsque vous voudrez tirer une estocade, vous avancerez premièrement le corps et le bras, et en poussant l'estocade, il convient que le pied la main et l'œil aillent ensemble, soit d'épée et dague ou épée seule.

Chapitre 23. Règle contre ceux qui se retirant nous veuillent prendre à pied levé en temps que vous poursuivez.

Lorsque vous poursuivez votre ennemi, vous tiendrez votre épée un peu longue, l'épaule gauche retirée en arrière, et la dague avancée proche de la garde tenant votre pointe vers l'épaule droite de l'ennemi ; et ainsi avec le glissement du pied, vous le poursuivrez. Et s'il vous veut tirer une brocade en dehors la dague ou bien une estocade dessous le cœur, en même temps qu'il prépare la main pour vous tirer, vous pousserez en contretemps une estocade à l'épaule droite, laissant volter la dague en arrière.

Lorsque vous voudrez poursuivre de court jeu avec votre dague avancée et l'épée en arrière, et qu'en poursuivant l'ennemi vous tire en temps que vous avez le pied levé, vous pousserez en contretemps une estocade à l'épaule droite, sans mettre le pied à terre, laissant volter la dague en arrière.



Chapitre 24. Savoir qui a plus d'avantage, l'épée et cape ou l'épée et dague.

Je tiens que l'épée et dague a plus d'avantage d'autant, que ce sont deux armes offensives. Là où l'épée et cape n'a qu'une offensive et une défensive ; vu aussi que celui qui a épée et dague

contre l'épée et manteau n'a besoin que de gagner l'épée de son ennemi ; et s'il tire, il pare de son épée, et de même temps, il passe du pied gauche en avant, et lui donne un coup de dague, ou l'offense de l'épée.

Chapitre 25. Avertissement comment un petit homme se doit gouverner contre un grand.

Un petit homme doit jouer un jeu volant sans s'arrêter aucunement du corps, tenant son épée dessous celle de l'ennemi, soit en dehors ou en dedans ; car le petit homme se tenant en haute garde encourrait grand danger de recevoir au bas ventre pour la grandeur de l'ennemi.

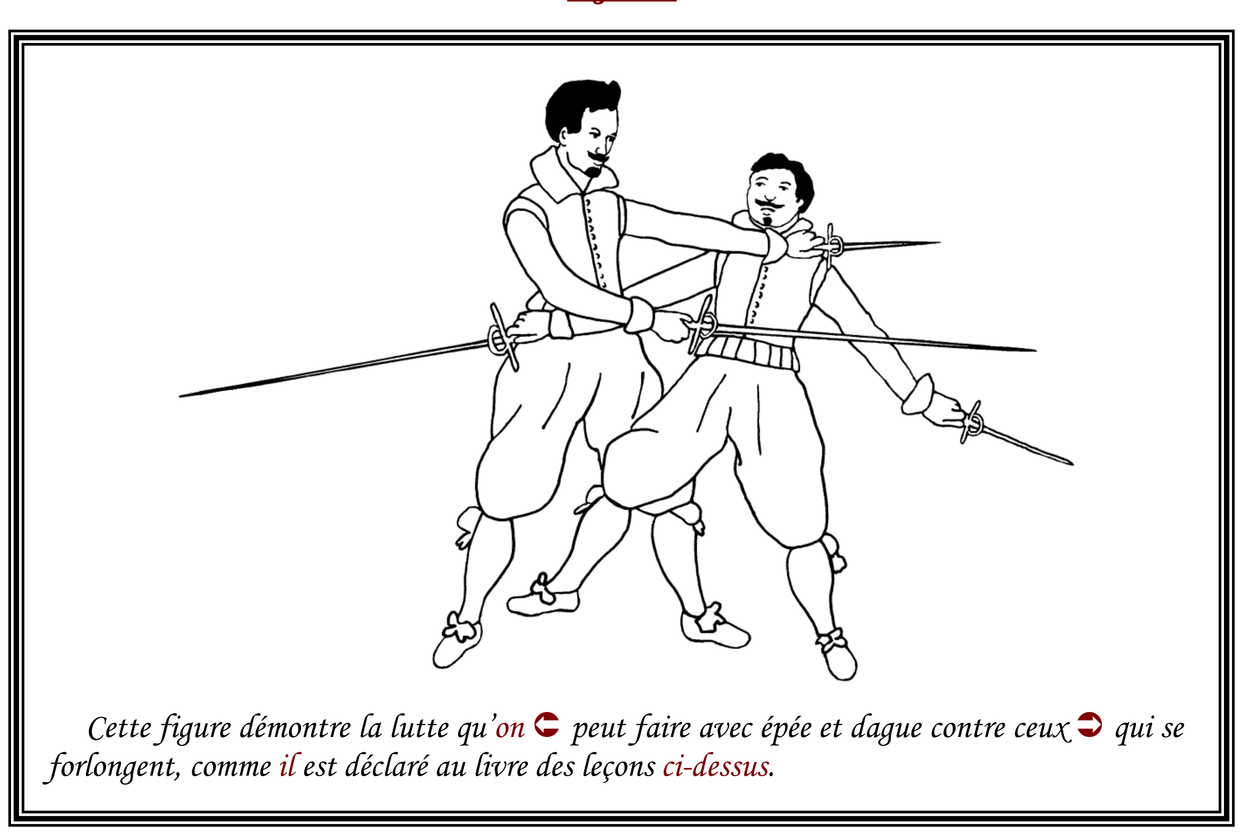
Chapitre 26. La lutte du jeu d'épée et dague. *(Figure 65)*

Si étant en court jeu, l'ennemi vous tire une estocade entre les armes, vous parerez de la dague en dedans entrant du pied droit un grand pas en avant ; et du même temps, couchant votre dague sur sa poitrine vers l'épaule gauche, vous lierez sa dague de votre épée ; puis entrant du pied gauche, vous lui approcherez votre genou gauche derrière son genou droit au jarret, le forçant de tomber.

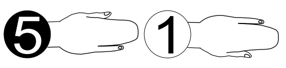
Étant en long jeu, si l'ennemi vous tire une estocade entre les armes, vous parerez de votre épée en dehors entrant du pied droit un grand pas en avant ; puis passant du pied gauche, vous coucherez la main de la dague dessus sa poitrine vers l'épaule gauche ; et liant sa dague avec votre épée, vous porterez votre genou gauche sous son jarret droit le forçant de choir à terre.

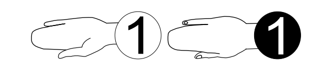


Figure 65



Cette figure démontre la lutte qu'on ⊂ peut faire avec épée et dague contre ceux ⊃ qui se forlongent, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.





SG

(Dans la version de Glasgow, la main droite de l'escrimeur de droite ⊃ est en supination).

Chapitre 27. Les prises de la garde contre coups de dague. *(Figure 66, Figure 67, Figure 68)*

Article 1

Si l'ennemi ayant la dague au poing, il hausse la main pour vous donner un coup de dague, vous tournerez votre bras et votre main à l'envers et retirant une jambe en arrière, vous empoignerez sa main dessous le poignet et la lui presserez en tournant son bras pour lui faire tomber la dague de la main.

S'il donne le coup avec la main droite, vous lui quitterez la dague de la main gauche, mettant le pied gauche en avant. Et s'il le tire de la main gauche, vous l'ôterez de la main droite, mettant le pied droit devant.

Article 2

Si étant assis à table avec l'ennemi, et qu'il vous veuille donner un coup de dague, en même temps qu'il avance le bras pour vous férir, vous empoignerez de votre main son poignet par-dessous ; et appliquant l'autre main sur le milieu de sa dague, vous lui tournerez la pointe vers son corps, ou bien vous tournerez de l'autre main la dague en dedans pour la contraindre de la quitter.

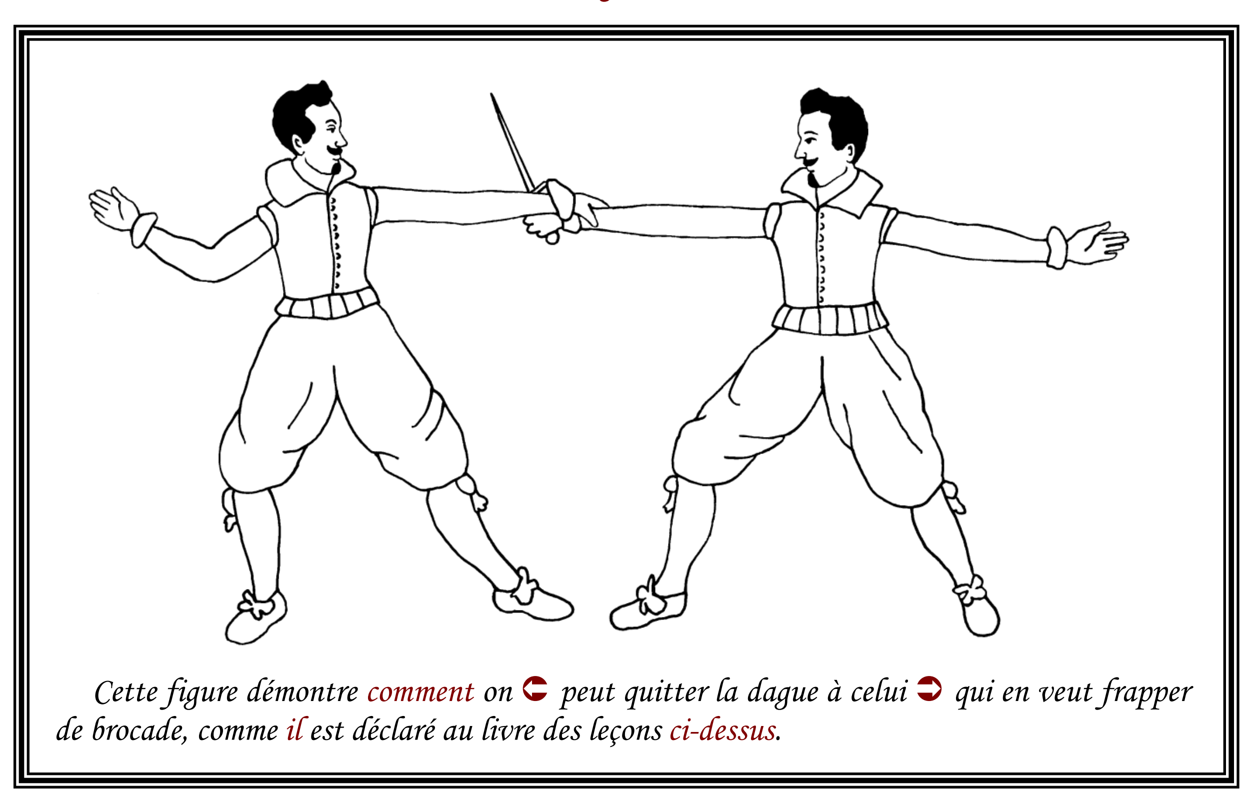
Article 3

Si l'ennemi vous tire un coup de dague droit sans hausser la main, en même temps qu'il allonge son bras, vous vous retirerez avec un pied en arrière ; et mettant vitement la main sur le poignet de sa main et l'autre main à l'envers par-dessous sa dague, vous lui tournerez sa pointe d'en bas en haut vers son corps pour le blesser de sa propre dague ou la lui jeter hors la main.

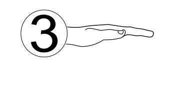
Soyez averti de tenir la main ferme sur le poignet de l'ennemi.

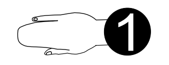


Figure 66



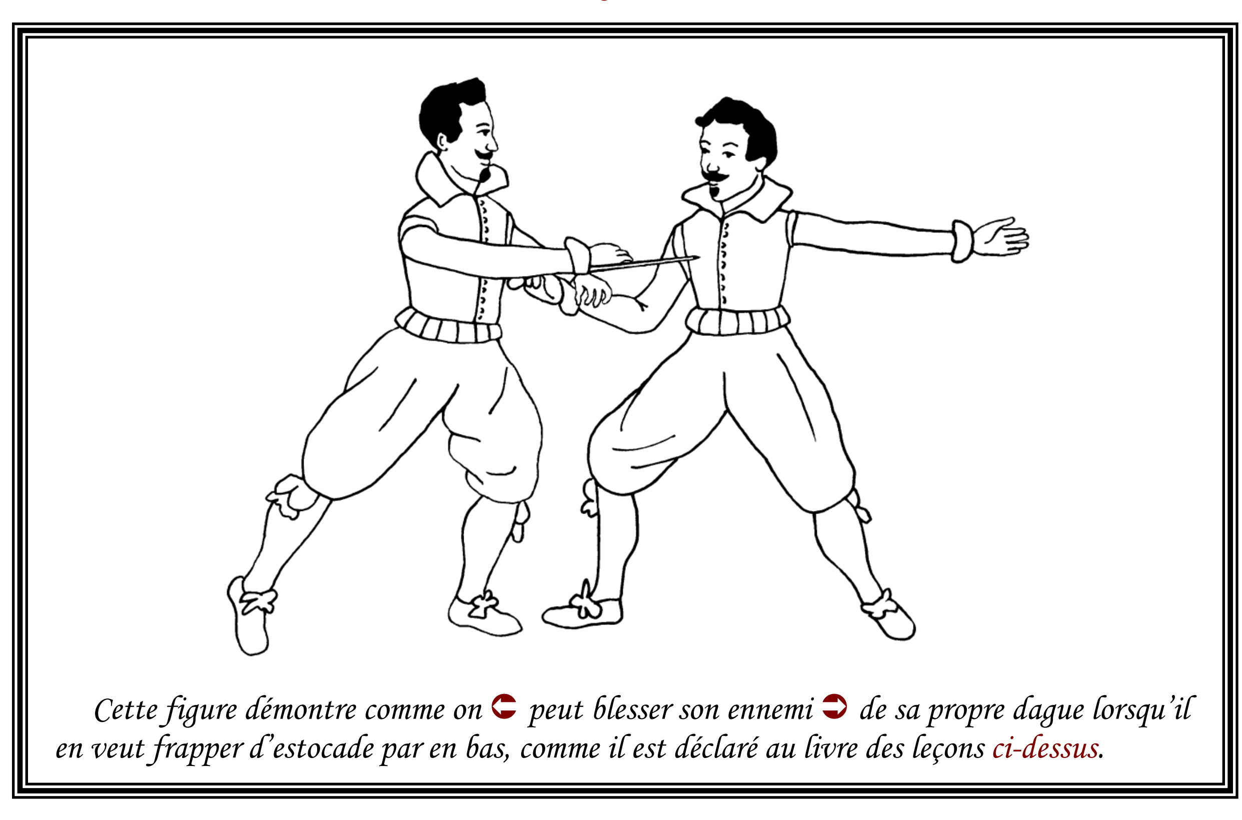
Cette figure démontre comment on ⊂ peut quitter la dague à celui ⊃ qui en veut frapper de brocade, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.



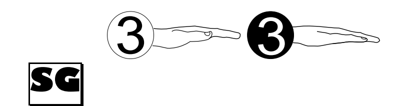


SG

Figure 67



Cette figure démontre comme on ⊂ peut blesser son ennemi ⊃ de sa propre dague lorsqu'il en veut frapper d'estocade par en bas, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.



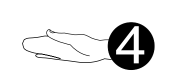
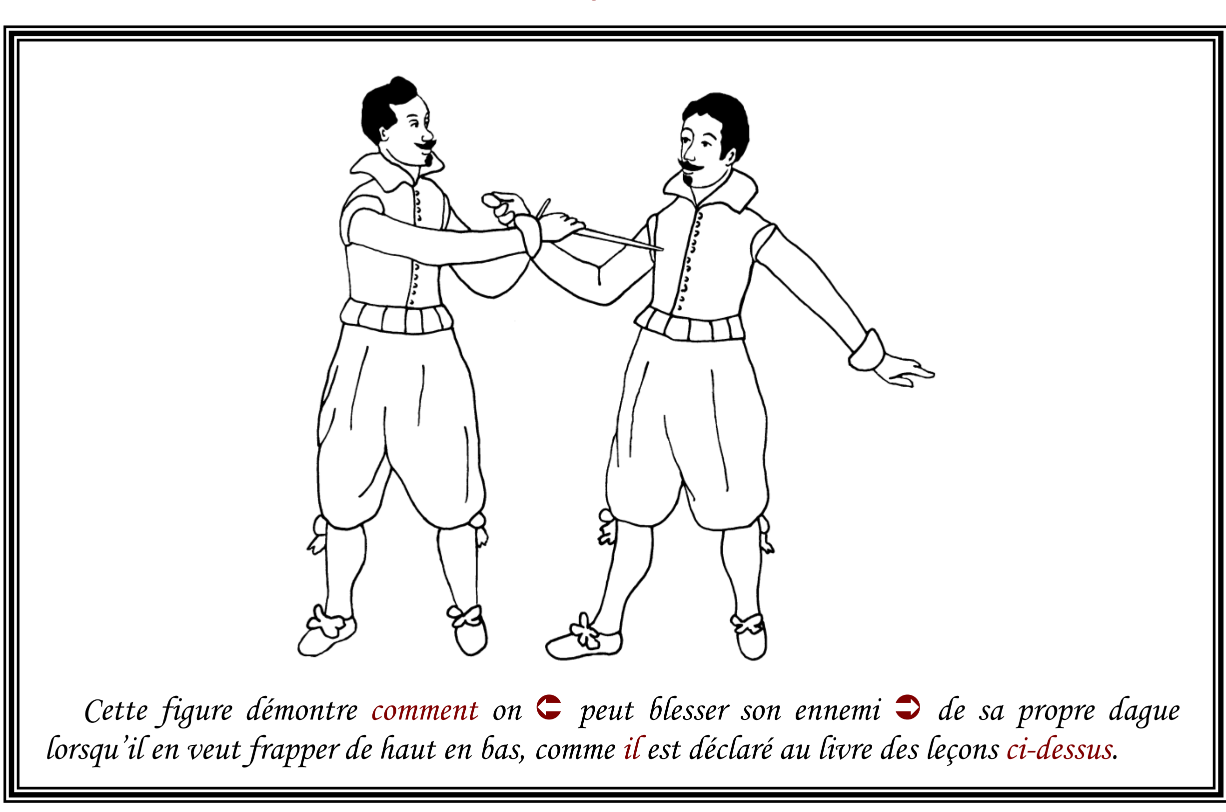
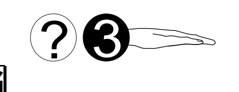


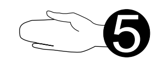


Figure 68



Cette figure démontre comment on peut blesser son ennemi de sa propre dague lorsqu'il en veut frapper de haut en bas, comme il est déclaré au livre des leçons ci-dessus.



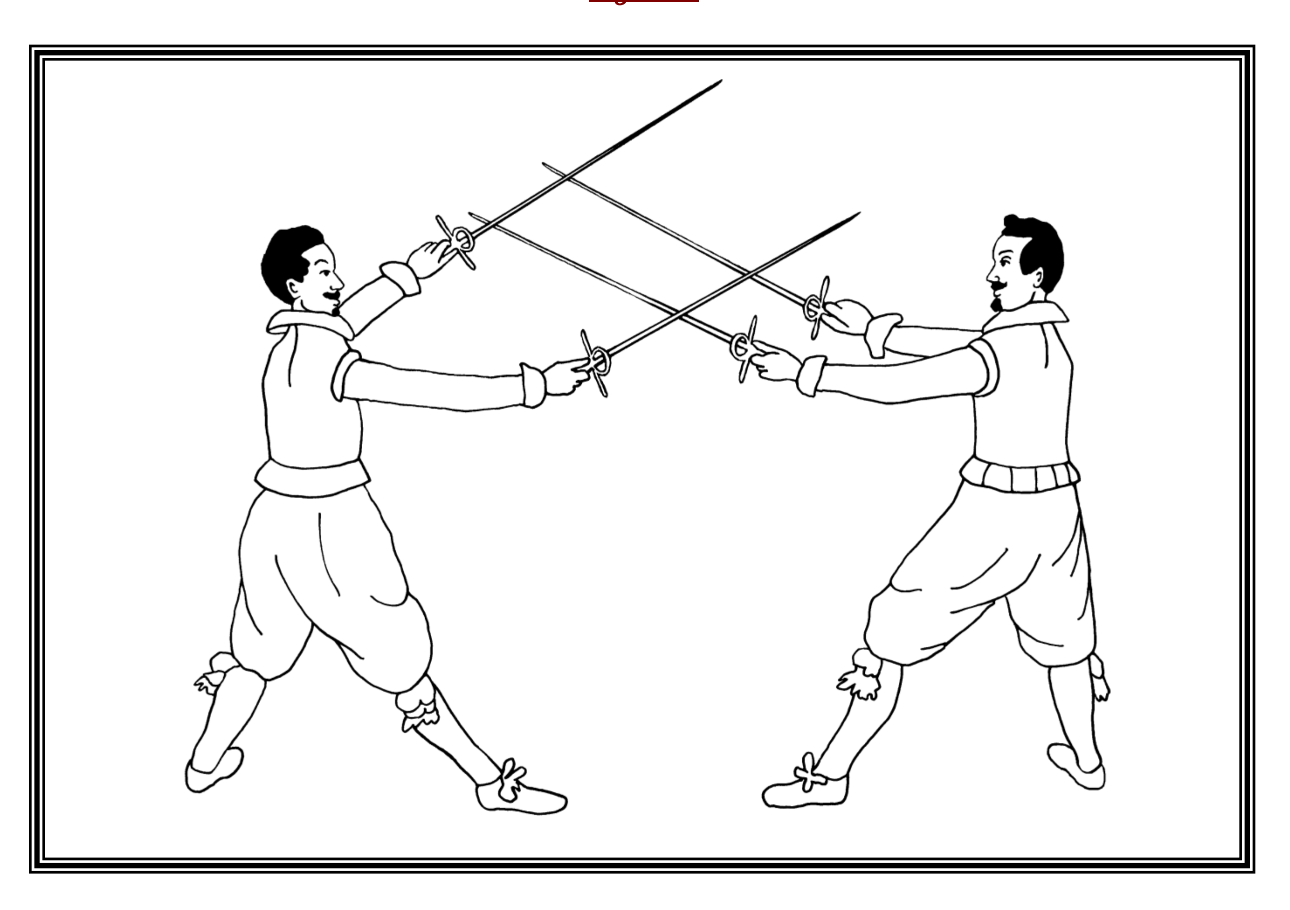


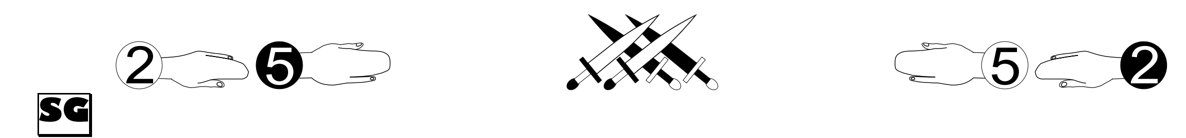
Planches supplémentaires :

Combat à deux épées



Figure 69





(Dans la version de Glasgow, le croisement des épées hautes n'est pas clair, et celui des épées basses est inverse)

Figure 70

2 5 5 1

S



Table des figures

Jeu de l'épée seule

Jeu d'épée et dague



Sommaire







